no.588
1999年 6/1
アミューズメント通信
JUNE 1, 1999

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka,530-0015 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日 第3種郵便物認可 ㈱アミューズメント通信社 〒530-0015 大阪市北区中崎西2−2−1 八千代ビル ☎06(6314)0309 FAX06(6314)3821 定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

セガ社、99年3月期を大幅下方修正

2年連続赤字に

「DC」立ち上げで、業務用も後退

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、入交昭一郎社長）は四月二十八日、九九年三月期業績予想（単独・連結とも）を大幅に下方修正、家庭用次世代機の先行投資のため二年連続赤字になることを明らかにした。収益力回復のため全社的なリストラを実施、家庭用「ドリームキャスト」（DC）拡販に重点を置く考えだ。

修正後の九九年三月期（単独）の売上高は二千百四十五億円（昨年十一月の前回予想では二千四百五十億円）、経常利益は四億円（百二十億円）、当期損失は三百二十八億円（四十六億円の利益）と予想されている。

また修正後の九九年三月期連結業績予想では、売上高が二千六百六十四億円（昨年十一月の前回予想では三千百億円）、経常損失が七十五億円（百三億円の利益）、最終損失が四百五十億円（十六億円の利益）と見込まれている。

セガ社による修正理由は次のとおり。まず単独業績について、業務用販売で市場の冷え込み、オペレーターの購買意欲低下により、売上高は計画を百六億円（うち国内六十七億円、海外三十九億円）下回る見込みになった。

ゲーム場運営でも、売上高は個人消費の落ち込みなどから計画を約五十四億円下回る見込みになった。AM部門全体では売上高は計画を百六十億円下回る見込みだが、営業利益は約百三十六億円と健闘している。

これに対し家庭用は九八年十一月出荷の「DC」本体が九十万台（計画では百万台）、ゲームソフトは三百万枚（五百万枚）にとどまり、売上高は計画を百四十五億円下回る見込みになった。ネットワーク立ち上げにかかる開発投資など先行投資が重なっており、営業損失百十五億円を計上する見込みだ。

営業外損益では為替差損、社債費用など十七億円の損失となるので、経常利益は四億円になる見込み。

特別損失は計三百三十三億円計上するので、大幅赤字となる。特別損失の内わけは、AM部門で不採算の海外オペレーションの整理で百億円、メイキング倶楽部など在庫整理で四十億円の計百四十億円。家庭用でセガサターン部材在庫とソフト開発費七十五億円、PCソフト事業投資（米国セガ・エンタテインメント社の清算）五十七億円の計百三十二億円。その他中間期で計上した五十三億円を含む評価損など六十一億円。

連結業績では、売上高が単独で三百五億円下回るほか、欧米AM市場の伸び悩みにより海外売上高が計画を八十億下回り、国内の関連事業でも五十一億円下回る見込み。

連結当期損益では、単独で三百七十四億円下回るほか、欧米での業務用販売で二十億円、英・豪の「セガワールド」不振で二十一億円、米国の持分法適用会社（セガ・ゲームワークス社とセガ・ゲームソフト社）で二十六億円の計六十七億円計画を下回る。また国内関連事業で計画を二十五億円下回ることを含め、全部で四百五十億円の赤字になる見込みとなった。

以上のうち、不採算の海外オペレーション整理とあるのは、英・豪の「セガワールド」の設備の一括償却、出資金の引き当てなどで、いずれも営業は継続する。

業績予想の大幅下方修正を踏まえ、大がかりなリストラを行なうことになった。経営陣のうち会長は全額、副会長は五〇%、社長は三〇%、副社長は二〇%それぞれ役員報酬をカット、副社長は代表権を返上する。五月末をめどに執行役員は十八名から十二名へ削減、若返りを図るとともに一〇%以上減給する。固定費の三割、二百十億円を削減する。従業員四千人のうち千人を削減する。

AM部門と家庭用のソフト開発を集中、一元化する。

ゲーム場運営では、①採算の悪い小規模ロケ百一店を閉鎖し、新規出店など抑制、②フランチャイズ制へ転換、③異業種との連携を進展させ、④新次元エンタテインメント空間の創出をめざす、⑤VR技術など使ったハイテク施設を開発する。

業務用販売では、低コストで高性能の「ナオミ」基板による商品開発など進めるほか、レンタル事業にも取り組む。

家庭用では「DC」を核としたネットワーク・エンタテインメントを追求する。業務用とのソフト開発一元化により、自社ソフト開発を強化、他社ソフトを含め拡販に努力する。

画期的な観覧車

「ロンドンアイ」

年内完成予定で建設開始

英国ロンドンの中心地、テムズ川沿いの観光開発用地で、高さ百三十五メートル、二十五人乗りカプセルが三十二個付いたウィールが三十分かけて一周するという、文字どおり世界最大の大観覧車の本格的な建設工事がこのほど開始された。今年中に完成、二〇〇〇年一月に開業する予定。

英国航空（BA）と英国のタッソーグループの合弁事業として進められているもので、BAがプロデュースすることから「BAロンドンアイ」と名付けられた。

計画は九四年から始まっているが、欧州の技術専門家が細部をまとめるなど準備してきた。

「BAロンドンアイ」は片面側だけのフレームで支えられており、その建設方法、構造など画期的なものになる。**写真**はCG合成した予想図で、**上**はテムズ川向いのビクトリアタワーから見たようす（左手前はビッグベン）。**下**はカプセル内から見たようす。伝統的な観覧車とはかなり趣きが異なる（**詳しくは本号12めんを参照**）。

Courtesy of Nick Wood/David Marks/Julia Barfield Ltd., and British Airways

ソニー、3月期連結決算

「ゲーム」が収益伸ばす

「PS2」出荷の今期は収益悪化見通し

㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE、本社東京、久多良木健社長）を半分ずつ所有するソニー、ソニー・ミュージックエンタテインメント（SME）が四月二十八日までに、九九年三月期業績（単独・連結とも）を発表。SCEによる家庭用TVゲーム機「プレイステーション」（PC）関連事業が大きな収益源になっていることを示した。SCEは二〇〇〇年一月、ソニーの完全子会社になる予定。

ソニーの子会社で株式を上場しているSMEもSCEと同様、完全子会社になる予定。SMEの九九年三月期連結決算では、「PS」本体とゲームソフトによる好調な業績が持分法投資利益（三百五十八億三百万円）に大きく寄与した、と述べている。しかしゲーム関係のみの業績は示されていない。

SME、SCEなどを含むソニーの連結決算では、九八年三月期から事業区分を細分化し、「ゲーム」関係を示しているが、SCE自体の業績とは必ずしも一致しないとのこと。

ソニーの九九年三月期連結決算のうち、「ゲーム」関係では、売上高が前年比八・五%増の七千八百三十八億二千二百万円、営業利益は一六・七%増の千三百六十五億円となった。

「PS」本体は日本で前年を下回ったが、ゲームソフトが好調だった。米欧では本体、ソフトともに好調だった。「PS」本体は前年の千九百三十七万台出荷から二千百六十万台出荷へと増やし、三月末で累計五千四百四十二万台となった。ゲームソフトでは「XI」（サイ）など好調で、とくに「グランツーリスモ」は累計六百万枚出荷となった。営業利益も伸ばしたが、欧州でのゲームソフトウェア制作子会社の事業再構築にかかる費用を計上した。

二〇〇〇年三月期の「ゲーム」関係業績予想では、「PS」現行機種の売り上げが減少、年度中に出荷予定の次世代機（いわゆるPS2）に関わる設備投資の償却負担費増があり、収益が悪化することが見込まれている。

なお九九年三月までの第四・四半期（三ヵ月間）の業績で、「ゲーム」関係の売上高は前年同期比一六・五%減の千五百四十九億九千六百万円、営業利益は八二・六%減の四十二億九千五百万円とすでに、「PS2」を前にした傾向を示している。

ソニーのゲーム関係業績

「ストリートスナップ」の トーワジャパンが倒産
丸石産業の連鎖で、ビスコは和議申請

民間の信用調査機関調べによると、トーワジャパン、丸石産業、ビスコの三社が相次いで経営破たんした。

㈱トーワジャパン（東京都中野区本町、正岡力社長）は四月三十日に一回目不渡りを出し、事務所を閉鎖。五月六日に二回目不渡りを出した。四月三十日付で「自己破産申請手続き開始」を表明している。負債約二百億円。

八五年四月創業、八八年七月設立のAM機販売会社で、関東を中心に十六ヵ所のゲーム場を運営、六百台の機械もレンタルしている。写真シール機販売で伸ばした上、八九年四月には日立ソフトウエアエンジニアリングと共同開発した「ストリートスナップ」を出荷、ヒットさせた。九八年三月期売上高は百三十七億百万円。

㈱丸石産業（東京都中央区日本橋、登記上は兵庫県氷上郡氷上町、稲次正年社長）も四月三十日に続き、五月六日に二回目不渡りを出し、東京地裁に自己破産を申請した。負債約八十億円。

八〇年五月設立の同社の事業内容は、省力化機器の製造販売（五〇％）、AM機販売（四五％）となっており、九八年三月期売上高は百九億千五百万円。取引先の医療機器販売業、ビーメックス㈱が四月二十日に自己破産申請したことなどから、破たんを表面化した。

㈱ビスコ（東京都豊島区要町、登記上は京都市北区衣笠、秋山哲雄社長）は五月六日、京都地裁に和議開始を申請した。負債約五十五億円だが営業を継続し再建をめざす。

七五年二月に創業したビデオシステム京都から八三年八月に法人改組、九一年九月東京に移転したTVゲームソフト開発メーカー。九七年八月にはAM自販機「プレートメモリー」を出荷した。九八年六月期売上高は五十七億三千六百万円。ゲーム場など直営店もあるが、システム基板の不良在庫化が経営を圧迫していたのに加え、丸石産業などが破たんしたため。

建設機械のサコス 貸倒引当81億円
丸石産業などへの債権

建設機械レンタル販売のサコス㈱（本社東京、原田昇社長）は五月十日、倒産した丸石産業など四社を含む取引先の債権六十八億四千万円を、九九年三月期で貸倒引当金として計上すると発表した。さらにAM事業債権（貸付金と受取手形）十三億二千五百万円も貸倒引当金として計上、業績予想を下方修正し、赤字幅を大きく広げる。

取引先債権の内わけは、いずれも次のとおりで、取引先への貸付金と取引先からの受取手形の合計額。①建設機械レンタル販売業で四月三十日、任意整理の準備に入ったサンエイト㈱に対する計十五億六百万円、②㈱トーワジャパンに対する二億二千九百万円、③㈱ビスコに対する八億六千六百万円、④丸石産業に対する四十二億三千九百万円。

サコスはAM機の開発販売部門を設けていたが、不振のため九八年十一月全面撤退することを明らかにしていた。

アトラス、下方修正 さらに赤字増加
在庫の評価損ふくらみ

㈱アトラス（本社東京、原野直也社長）は五月七日、九九年三月期業績予想（単独、連結とも）をさらに下方修正、赤字幅を広げることにした。

修正後の業績予想（単独）では、売上高は百八十九億円（三月五日の前回予想では百八十六億円）とやや戻し、経常損失は五億円（五億円）と変わらないが、当期損失は五十八億円（三十六億千万円）と赤字幅を広げる見込みとなった。

これは前回予想で「プリント倶楽部」関連の棚卸資産評価損を十九億円計上することにしていたが、実勢価格は予想以上のペースで悪化しているため、三十一億円計上することにしたこと。また投資有価証券評価損六億円、債務保証損失三億円を加え、特別損失が増える見込みになったため。

これに伴い修正後の連結業績予想では、売上高が百九十二億円（二月十二日の前回予想では百八十九億円）、経常損失は八億五千万円（八億五千万円）、最終損失が六十五億六千万円（四十二億七千万円）と見込んでいる。

シグマ、下方修正 利益大幅に減少
保証金回収難で特損

㈱シグマ（本社東京、真鍋勝紀社長）は四月二十六日、九九年三月期業績予想をさらに下方修正した。修正後の売上高は二百二十九億六千六百万円（二月十二日の前回予想では二百三十億千三百万円）、経常利益は九億五千六百万円（十億三千五百万円）、当期利益は一億六千九百万円（五億二千三百万円）と予想されている。

財務諸表等規則の改正による修正済みで、従来基準による数値と比べると当期利益は一億六百万円増えている。

修正理由は直営店の賃借物件に関わる保証金の回収ができないと予想されるため。まず「ロンゴ渋谷」の建物を所有するフジビル㈱が特別清算の手続きに入ったため、預託保証金六億円のうち三億三千百万円が回収できないと予想されること。第二に、「ゲームファンタジア青葉台店」を所有する関口電設㈱が九八年十月に破産、さらにその転貸人の経営状況も厳しくなったため、預託保証金一億七千万円の回収が困難になった。

これら二件の計五億百万円を特別損失に計上することから、当期利益を前回予想から大幅に減らす見通しになった。

セガ社「DC」にZIPドライブ

セガ社は四月二十一日、家庭用TVゲーム機「ドリームキャスト」（DC）用の外部記憶装置に、米国のアイオメガ社（ユタ州ロイ、ジョディ・グロア社長）のZIPドライブを採用すると発表した。アイオメガ社の「ZIP」ドライブをもとに、「DC」用として共同開発する。

これは「DC」を使っていく上で小さいデータなら保存できるが、ゲームデータやインターネットを利用した際のコンテンツなどを保存するには、大容量の外部記憶装置が必要となるため。家庭用では世界初となる。百メガのディスクを使用、年内発売するが価格未定。

特許・実用新案 出願公告・公開（4月16日～30日）

特許庁で登録された特許、実用新案と、特許出願公開で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明／考案の名称、出願人（都道府県名）、登録／公開番号、特許登録については出願番号も、の順に掲載。発明／考案の具体的な内容は、各地の発明協会でコピーを入手することができる。

特許登録

四月二十六日＝「メダルゲーム機」、コナミ㈱（兵庫）、2886834、8－342079。同、2886835、8－342080。同、2886836、8－342083。「ゲーム機」、同、2886848、10－8492。「ゲームシステムおよびゲーム用プログラムが記録されたコンピュータ読取可能な記録媒体」、同、2886849、10－62738。「遊技装置」、李籍雄（韓国）、2887138、10－134363。「遊戯用水上揺動装置」、三井造船㈱（東京）、2887194、6－60345。

実用新案登録（旧）

四月十九日＝「ゲーム機用景品排出装置」、㈱タカラ（東京）、2593961、5－71376。

特許出願公開

四月二十日＝「スロットマシン」、㈱丸加（愛知）、11－104291㊓。「回胴式遊技機」、野口三次（大阪）、11－104292。「吊り下げられた景品を順次落とす装置」、㈲オーケー娯楽機器（愛知）、11－104352。「ビデオ内容を提供するための副ディスプレイを有するゲーム機」、IGT社（米国）、11－104353。「ゲーム装置」、ブラザー工業㈱（愛知）、11－104354。「言語知識利用ゲーム方法及び装置及び言語知識利用ゲームプログラムを格納した記憶媒体」、日本電信電話㈱（東京）、11－104355。「ゲームシステムおよびコンピュータ読み取り可能な記録媒体」、コナミ㈱（兵庫）、11－104356㊓。「ゲーム装置及びゲームプログラムを記録した記録媒体」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、11－104357。「揺動型ライドシステム」、三菱重工業㈱（東京）、11－104359。

四月二十七日＝「スロットマシン」、アルゼ㈱（東京）、11－114130。「コイン遊技機及びコイン貯留装置」、同、11－114141。「電気信号により操作する遊技機」、丸井稔（大阪）、11－114132。「遊技機」、同、11－114138。同、11－114139。同、11－114140。「スロットマシン」、高砂電器産業㈱（大阪）、11－114133。「スロットマシンの抽選当り報知方法およびその方法が実施されたスロットマシン」、同、11－114136㊓。「図柄組合せ遊技装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、11－114134。「図柄組合せ遊技機群のゲーム選択画面表示制御装置」、同、11－114135。「ボーナス・ゲームを提供するゲーム機」、IGT社（米国）、11－114137。「スロットマシン」、べん慶企画㈲（島根）、11－114142。「遊技装置」、李籍雄（韓国）、11－114143㊓。「ワイヤレスコインカウントシステム」、㈱オフィスノア（東京）、11－114209。「景品払出装置および景品払出装置用のフックのロック機構」、サミー㈱（東京）、11－114210㊓。「ゲーム機の払い出し装置」、㈱エヌエムケイ（東京）、11－114211。「シューティングゲーム機」、㈱エス・エヌ・ケイ（大阪）、11－114212。「コンピュータゲーム装置」、㈱第一興商（東京）、11－114217。「ゲームシステムおよびゲーム処理機能付電子カメラ装置」、カシオ計算機㈱（東京）、11－114218。「ゲーム装置の噴霧ガス表示方法、その装置及び噴霧ガスの表示プログラムが記録されたコンピュータ可読記録媒体」、コナミ㈱（兵庫）、11－114219㊓。「ゲーム装置のゲーム選択画面表示方法、その装置及びゲーム選択画面表示プログラムが記録されたコンピュータ可読記録媒体」、同、11－114220㊓。「競争ゲーム装置、該ゲーム装置におけるキャラクタ表示方法及びキャラクタ表示プログラムを記録したコンピュータ可読記録媒体」、同、11－114221。「合成画像表示装置、ゲーム装置及びボーリングゲーム装置」、㈱ナムコ（東京）、11－114222㊓。「ゲーム機用操作装置」、ソニー㈱（東京）、11－114223。「通信式ゲームシステム」、仲西宏之（大阪）、11－114224。「コンピュータを利用したレーシングゲームのルール違反識別プログラムが記録された記録媒体」、カルソニック㈱（東京）、11－114225。「ゲームプログラムを記録した媒体」、テクモ㈱（東京）、11－114226㊓。「敵キャラクタのレベル・パラメータ設定方法および装置」、㈱ハドソン（北海道）、11－114227。「多者間のカジノテーブルのコンピューターゲームシステム」、イン・フワ・ジュン（韓国）、11－114228。「スウィング機能付ジェットコースター」、塩見茂樹（大阪）、11－114229。「スキー疑似体験装置」、大成建設㈱（東京）、11－114230。

SNK新作展 64ソフト「武力」メイン
アタリ／ミッドウェー社TVゲームも

㈱SNK（本社大阪、高堂良彦社長）は四月二十二日に本社、二十三日に東京支店、二十七日に福岡の「パピヨン24」でそれぞれプライベートショーを開き、CG格闘ゲーム「武力・ブリキワン」を中心にTVゲーム機やプライズマシンの新作などを披露した。

これは五月から夏季シーズンに向けての製品を紹介したもの。大阪会場に約百二十人、東京会場に二百人、福岡会場に九十人のオペレーターら関係者が参集した。

「武力・ブリキワン」はCG基板「ハイパーネオジオ64」によるもので、空手、ムエタイ、レスリング、ボクシング、相撲など異なる技を持つ十一人のキャラを用意した異種格闘ゲーム。二つのボタンで移動、八方向レバーで殴る、けるなどの攻撃を行なうという操作方法に特徴がある。専用コンパネ付きカセットOP価格十二万九千円、基板とのセットは十九万九千円で五月二十一日発売。

また「ネオジオ」ソフトとしてビスコ製「キャプテン・トマディ」を発表。これはキャラが左右の手を上方へ伸ばしてパンチを出し、次々と出現する宇宙からの侵略者たちをやっつけていくという縦スクロールのシューティングタイプのゲーム。カセットOP価格五万八千円で五月二十七日発売。（以上二機種は本号「話題のマシン」参照）。

このほかTVゲーム機は、米国アタリゲームズ社製品としてフィールドを自由に動き回り敵を探して狙撃するCGガンシューティングゲーム「WAR」（完成品と「エリア51サイト4」の改造用キット、汎用基板キットがあり価格未定、五月発売予定）、CGバイクレースゲーム「ロードバーナーズ」（参考出品）、またスペインのガエルコ社／アタリゲームズ社のCGスノーボードゲーム「サーフプラネット」（五月発売予定で価格未定）、ミッドウェーゲームズ社製としてCGバスケットボールゲーム「NBAショータイム」（六月発売予定で価格未定）、CGボート走行ゲーム「ハイドロサンダー」（参考出品）を展示。なおアタリゲームズ社「ガントレットレジェンド2」（仮称）を年末に発売することも、ポスターで知らせた。

プライズマシンは、ハンマーでくいを叩いて盤面でボールを回転させ、指定回転数に合わせるインタージオ製「ドルビー」（五月発売予定）、次々と高速で落下するメダルを指定枚数で止める同「すーぱーおっこち丸」（六月発売予定で価格未定）を紹介した。

またシール機「ネオプリントスペシャル」と船井ヒューコム製「メガスタジオ」の各「リングバージョン」を展示した。

上はSNK展（大阪会場）、下はジャレコ「ステッピングステージ」

ジャレコ新作展 音楽系の3画面
「ステッピングステージ」

㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）は四月二十二日、本社でプライベートショーを開き、TVダンスシミュレーションゲーム機「ステッピングステージ」を披露した。オペレーターら関係者約二百人が参集した。

同機は画面の指示どおりに足元のボタンスイッチを踏んでいくもので二人用。ダンスシーンのデモ映像（実写とCG）を映し出す二十九インチ横画面と、その両側に1Pと2Pに指示を表示する二十一インチ縦画面の計三つのTVモニターを搭載している。

指示画面の下部から上部へと赤、青、黄の三色の大きな丸印がランダムに数珠つなぎとなって移動し、最上部のステッピングポイント（赤い輪）に入った色と同色のボタンを踏む。ボタンは前と後ろに赤と黄が二つずつ、左右に青が一つずつ並んでいる。タイミングよく踏むごとにテンションメーターが上がっていき、一杯になるとステージクリアとなる。

数珠つなぎのラインが一本のフリーステップ、二本のベーシックステップの二つのモードがある。一曲の演奏時間は七十－九十秒。会場では六曲を収納した試作機を展示したが、最終的な曲数は十四曲になる。価格は百五十万円前後、五月下旬にも発売の予定。

ショーイベント収益金を 読売系慈善事業団に寄付

JAMMAは昨年の第36回AMショー会場で開催したチャリティーイベントの収益金を三月十八日、㈶読売光と愛の事業団へ寄付した。

この催しはショー会期中の一般公開日に一般入場者を対象に、出展社が提供したグッズなどをオークションにかけたもので、今回は百二十八万八千九百円（前回百八十一万六千四百四十八円）が集まり、全額を寄付した。

当日はJAMMAの辻本憲三副会長と高橋利治専務が、読売新聞社内の同事業団を訪れ岩瀬勇一常務に目録を手渡した。寄付金は同事業団が行なっている幅広い福祉活動の一助として使われる。

寄付金の目録を手渡すJAMMAの辻本憲三副会長（右）

メモリーカードによる 著作改変と認定
大阪高裁判決でコナミ勝訴

家庭用ゲームソフト用のメモリーカードを使うことにより、ゲーム途中のストーリーを省略するのは著作権法上の同一性保持権を侵害することになる、との判決が四月二十七日、大阪高裁で言い渡された。

もとのゲームソフトはコナミ㈱（本社東京、上月景正社長）の、PS用恋愛シミュレーションゲーム「ときめきメモリアル」で、九四年以来百五十万枚以上を出荷した。

これに対しスペックコンピュータ㈱（本社福岡、永山久社長）は、「ときめきメモリアル」用のメモリーカード「Xターミネーター／PS版第2号ときメモスペシャル」を九五年十二月以降、輸入販売した。このメモリーカードを使うと、主人公の能力が初めから最高値に設定されるため、一気にラストシーンまで到達できる。

このためコナミは九六年十一月、スペックコンピュータに対する著作権侵害（無断改変）訴訟を大阪地裁に提起した。スペックコンピュータ側は「改変しているとしても、それは個々のプレイヤーがすることで、当社はしていない」など反論した。

大阪地裁は九七年十一月、「カード併用によりゲームのプログラムが変わるわけでなく、ストーリーを改変したと言えない」として、改変についてのコナミの主張を退けた上で、カードに含まれるデータの中でコナミのキャラクターを無断使用したとして、十四万六千円を支払うよう命じる判決を下した。コナミは直ちに控訴した。

大阪高裁の小林茂雄裁判長は四月二十七日の判決で、「『映画』と『プログラム』が関連して『ゲーム映像』というべき複合的性格の著作物を形成しており、主人公の人物設定も主要な構成要素に当たる」とした上で、問題のカードで「能力値（パラメーター）を変更すれば、それに応じてゲーム展開が変わるため、ゲームストーリーを改変することになる」と、コナミの主張を認め、百十四万六千円支払うようスペックコンピュータに命じた。

控訴審判決は、映画とプログラムの両面から作られる「ゲーム映像」という複合的著作権の概念を示したのが画期的。コナミはゲームのインタラクティブ性、ゲームバランスがゲームソフトにとって重要であることを口頭弁論で展開した。

コナミはこの判決で、「データの保護が認められた初めてのケース」として満足している。スペックコンピュータのコメントはとれていないし、上告するかどうかも分からない。

タイトー、複合AM ボウリング併設
小田原店を3月オープン

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）は、神奈川県小田原市内の大規模商業施設「小田原シティモール・クレッセ」内に、複合AM施設「タイトーアミューズメントシティ小田原店」を三月十八日オープンした。

「クレッセ」は同県内では最大級となる複合施設で、デッキで結んだ五棟で構成され延床面積は約三万六千平方㍍。三十五のテナントが入っている。

同AM施設は二階にあり、AM機ゾーンにボウリング場とビリヤードを併設しており、延床面積は約三千二百平方㍍。年間売上げ六億円を見込んでいる。投資額は公表していない。

AM機ゾーンは各種アーケードゲーム機、メダルゲーム機のほか、ピッチングなど大型スポーツゲーム機を設置しており、総機械台数は約二百五十台で八号営業。

ボウリング場は「X－ボウル」で二十二レーンを設置。年寄りや身体の不自由な人のためにアプローチエリアへのスロープを設け、子ども向けに指の穴が五つある特殊な軽量ボールも用意。ビリヤードは十台設置。営業時間は十－二十四時（AM機ゾーン以外は平日午前二時、土日曜祝日午前五時）。

ボウリング場を併設した同社複合AM施設はこれで五店目となる。同社ではこのタイプのロケを今後一年間で、都市部や大型複合施設内に五店を新規オープンさせる予定としている。

タイトー「アミューズメントシティ小田原店」の店内のようす

東京おもちゃショー

「だんご3兄弟」に期待

市場後退で展示規模と来場者は減少

玩具業界最大の展示会「東京おもちゃショー99」が三月十八-二十一日、東京ビッグサイトで開催され、バンダイの「だんご3兄弟」ぬいぐるみなどで話題を集めた。㈶日本玩具国際見本市協会が主催するもので、AM業界からはコナミなどが出展した。

玩具業界は長引く不況による消費低迷と少子化傾向で、家庭用TVゲーム関係を除くと低迷している。業界団体の調査で九七年の売上高は、前年比一〇%減の八千九百二十六億円となった。

今回で三十八回目となる同ショーは、三年前に家庭用TVゲーム関係が「東京ゲームショウ」に移ってしまったため、出展社が減少している(今年「ゲームショウ99春」と日程まで重なった)。

今回は国内百二十五社(前回百四十社)、海外五十一社(八十四社)が出展。会場は一ホール分減って東展示場の五ホールとなった。四日間のうち前半二日間は業者商談日、後半は有料で一般公開した。前半二日間の来場者は二・三%減の一万八千九百人。四日間では八%減の六万三千八百人だった。

盛り上がりを欠く「東京おもちゃショー」だが、その中でも明るい話題を提供したのは「だんご3兄弟」だった。ぬいぐるみ、携帯電話のストラップなど限られた商品しか展示されなかったが、大変な人気を集めた。「たまごっち」、「ポケモン」に続く大型商品に成長すると期待されている。

東京おもちゃショー99で、上はコナミ、下はバンプレストのブース

展示品の主流はキャラクター商品と低価格の雑貨だが、アンティーク調のブリキ玩具やホビー商品など、対象年齢の拡大を意図した展示も目立った。

セガ社系のセガトイズは、キッズコンピューター「ピコ」、「デジログ、キャラクター商品の三ゾーンで構成。発売六年を経た「ピコ」はこれまで二百万台出荷して、なお需要が衰えないとのこと。

コナミは、二月発売のカードゲーム第一弾「遊戯王・デュエルモンスターズ」の新シリーズを紹介。「ビートマニアポケット2」などを展示した。

バンダイグループのバンプレストは、業務用プライズ機「コンビニキャッチャーデラックス」、店頭用「むでんくん」などのほか、「だんご3兄弟」を含む景品類を紹介した。

タカラグループのタカラアミューズメントは、業務用「コインドライブ」、「チョロQプルプルレーサー2」、「らくがきプリシール」など展示した。

セガ社、ATP用に

宙吊りライダー

新アトラクションを開発

セガ社は同社ATP用に新アトラクション「スカイクルージング」を開発、「東京ジョイポリス」に設置し四月二十九日営業を開始した。

これはハンググライダーをモチーフとしたもので、ゲーム性を加えた二人乗りの映像シミュレーター型施設。宙吊りになったハンググライダー型ライドに座って乗り、足元まで映し出すCG映像の飛行コースに合わせて三角形のバーを操作し、ライドを傾けながら進む。

途中で他のグライダーを追い抜き制限時間内にゴールをめざす。ライドは電動三軸モーション方式、画面は二百インチ。風や音による演出もある。所要時間は最長四分。利用料金六百円。

また同社は、イマジンジャパン㈱企画制作のウォークスルー型施設「スポーン」を「新宿ジョイポリス」に、回遊型「名探偵コナン・湯川元専務殺人事件」を各ATPに三月二十日設置した。

セガ社の新アトラクション「スカイクルージング」のイメージ写真

JAPEA、理事会

運営委スタート

さらに2社退会の報告

全日本遊園施設協会(JAPEA、山田三郎会長)は三月二十六日、大阪・梅田の関西文化サロンで第九十回理事会を開き、新「運営委員会」のメンバーを決めたほか、総会提出議案を検討した。

同委員会は協会運営のあり方を再検討するため昨年八月理事会で設置を決めた「特別検討会」の名称を変更したもので、正副会長と理事五名の計八名を構成メンバーとして専任、次回理事会に併せて第一回会合を開くことを決めた。同委員会では、㈶日本建築設備・昇降機センターの協力を得るなどして会員のメリットを明確にすることを中心に、協会運営全般について検討することになっている。

コスモランド㈱と㈱仙台教映社の二社から退会届けがあり、了承した。

総会提出議案は平成十年度事業報告案と決算案で、うち決算案はまだ予測の段階のため最終的には次回理事会で検討することになった。

このほか第三十七回AMショー委員会、機関誌発行所のアミューズメント産業出版の決算内容について報告があった。

理事会終了後、建築基準法改正に伴う遊戯施設関連法規の改正作業状況について、技術委員会から説明があった。

TDL98年度

入園者新記録に

後楽園ゆうえんちは減少

オリエンタルランドが運営する「東京ディズニーランド」の九九年三月までの九八年度入園者数は、前年比四・六%増の千七百四十五万九千人となり、過去最高だった九六年度の千七百三十六万八千人を約九万人上回る新記録になった。

九八年度はTDL開園十五周年記念でさまざまなイベントを繰り広げたことで、大きく集客した。クリスマス以降も非常な人気の高まりを見せた。

ディズニーのテーマパークの中でもTDLの集客はトップを占めており、世界で最も多くの人が訪れるテーマパークとなっている。

一方、東京ドームが経営する後楽園ゆうえんちでは、九九年三月までの九八年度入園者数が、前年比五・九%減の百八十万七千人にとどまった。これは新機種「リニアゲイル」導入工事に伴い、一部園内の長期休業があったため。

テクモPSソフトで

TVアニメ番組

キョクイチ制作、CBC放映

キョクイチとテクモは四月二日、東京の赤坂プリンスホテルで「モンスターファーム」TVアニメ化を発表した。テクモのPS用「モンスターファーム」シリーズをもとにTVアニメ「モンスターファーム・円盤石の秘密」を制作することになったもので、新作と商品化権窓口をキョクイチの東京ムービー事業本部が担当する。

テクモの中村有宏副社長は、「このゲームは九七年夏、九九年二月と出荷。ロングセラーとなったヒット作。多くのファンの支持でアニメ化できることになり感謝している」と語った。

TVアニメは中部日本放送(CBC)が発信元となってTBS系全国二十六局ネットで、四月三日から毎週土曜日(午前七時半から三十分)放送されている。

発表会ではTVアニメの声優が紹介され、商品化の説明もあった。

なおセガトイズやブルボンなど数社が同アニメキャラを使った商品を開発することになった。

ナムコ、複合AM施設

宇部に8カ所目

なむこ屋総本舗も開設

ナムコは、山口県宇部市内のSC「フジグラン宇部」内にボウリング場とゲーム場で構成した複合AM施設「ナムコ・ワンダーパーク宇部」を三月十日オープンした。

「ワンダーパーク」はSCのキーテナントとして同社が展開しているもので、これで八店舗目となる。

二階での運営で、店舗面積は二千七百六十平方メートル。ゲーム場は「ナムコランド宇部店」で営業面積千百二十五平方メートル。AMゲーム機約二百台のほか、ビリヤードコーナー、子ども向け無料遊具コーナーを設置した風営八号店。営業時間は十-二十四時。

ボウリング場は「ワンダーボウル宇部店」で十八レーンを設置。営業面積千六百三十五平方メートル。特殊照明と音楽、トークなどでディスコ風の演出をしたり、指定ピンを倒すイベントゲームなどを行なっている。営業時間十-翌日二時(土曜と祝前日は翌朝六時)。

総投資額約五億五千万円、年間売上げ四億五千万円、入場者数五十五万人を見込んでいる。

なおこれに隣接して、全国十一店目となる同社物販店「なむこ屋総本舗」も同日オープンした。

「ナムコ・ワンダーパーク宇部」の入口付近のようす

スペースワールド

水流ライド導入

7月完成めざす新エリア

スペースワールド（北九州市八幡、㈱スペースワールド経営）は三月二十四日、開園十周年記念事業の第一弾として新エリア「トレジャースター」を七月上旬オープンすると発表した。

これは既存の五つのアトラクションを撤去した跡地約二万平方㍍に新設するもの。総工費は五十億円で開園以来最高の新規投資額となる。

ある惑星に設けられた観光地〝宇宙のパラダイス〟という設定で、墜落したUFOを配した高さ三十㍍の火山、池、滝、緑の木々などを配し、全体を縫うように水流ライド施設「ツインマーキュリー」の水路が設けられるほか、子どもの水遊び場、遊歩道、飲食スタンドなどが設置される。同エリアの設計、施工、演出は㈱ドリームメーカーズが担当、水流ライドは米国ホプキンス社製で阪和興業㈱を通じて導入、買い取りで同園直営となる。

水流ライドの機種が二タイプあり、一つは若者向けの「アドベンチャークルーズ」。これは若者向けの急流滑りタイプで、五人乗りボートが洞窟や滝を進み、途中にスパイラル状の急流や高低差十六㍍の落とし込み部分がある。水路全長六百㍍、所要時間約六分。もう一つは子ども向け「ファンタジークルーズ」で、二人乗りボートがコミカルな宇宙生物のいる岩場などファンタジックな自然の中をゆっくりと進む。水路全長二百㍍、所要時間五分。

同パークは九〇年開園以来、年間平均二百十万人以上が来園している。今回の新エリアオープン、またJRスペースワールド駅が七月新設されることから、入園者数三十万人増を見込んでいる。

「トレジャースター」予想図から　©Space World, Inc

SNK、ネオプリントで

「リング」背景も

オメガプロジェクトと提携

SNKとボディソニック㈱（本社東京、横浜豊行社長）は、シール機「ネオプリントスペシャル」用の新フレーム「リングバージョン」を共同開発したと三月二十六日発表した。

これは映画「リング」の映像を採用したもの。同映画はボディソニックの子会社であるオメガプロジェクト㈱が企画制作し、現在「リング２」が上映中で来春には「３」が公開される予定。同映画の数々のシーンを背景にした利用者の顔写真シールを作成する。フレームソフトの交換用カセットOP価格九万八千円で三月三十一日発売。

またSNKはオメガプロジェクトと提携し、映画キャストオーディションの実施やアトラクションの開発も進めていく。

このオーディションは、船井ヒューコム㈱製の全身写真シール機「オメガスタジオ」で作成した全身写真と、「ネオプリントスペシャル」の「リングバージョン」で作成したシールを指定用紙に貼付して応募するもの。従ってこの二機種のシール機は併設する方向で展開される。オーディションの最終選考は「ネオジオワールド東京ベイサイド」で行なう予定となっている。

「オメガスタジオ」は「Dスタジオ」と同機能を搭載したコンパクト版。OP価格百二十八万円で四月上旬発売。SNKはリースを中心に展開する。

アトラクションについては映画「リング」の映像とボディソニックの体感音響技術を組合わせたものを開発する予定で、完成すれば「ネオジオワールド」に設置するとともに他の大型AM施設向けに販売も行なうことになっている。

「リング」フレームの一部

タックの社長

大坪氏が死去

大坪　信雄氏（おおつぼ・のぶお＝㈱タック社長）四月十二日午前七時四十分、腹膜炎のため神戸市内の六甲アイランド病院で死去。六十九歳。自宅は神戸市東灘区岡本八の十の八。葬儀・告別式は十四日午前十一時から神戸市東灘区岡本の花力会館で行なわれた。喪主は妻鈴子（すずこ）さん。

CG映画のDPS

3社合弁を解消

6月にはナムコ子会社に

ナムコとソニー・コンピュータエンテインメント（SCE）、ドリーム・ピクチュアズ・スタジオは九七年三月、CG映画制作会社として㈱ドリーム・ピクチュアズ・スタジオ（DPS）を設立したが、今年に入って合弁を解消。六月にはナムコの完全子会社となることになった。

設立時点の出資比率はナムコとSCEが各四五%、ドリーム・ピクチュアズ・スタジオが一〇%。今年一月にSCEが保有株をナムコに譲渡しており、残る一〇%も手続中とのこと。

CG映画制作事業についての認識が一致しなかったため、と見られている。このため九九年秋公開予定の映画も制作中止となった。DPS社長にはナムコの橋口隆二副社長が就任する。

タイトー「あつめてポン！」

探偵コナン版で

4－6月に先行設置

タイトーはこのほど、ミニシステム手帳用リフィール作成機「あつめてPOM（ポン）！名探偵コナン特別バージョン」を開発、四月一日からレンタルを開始したと発表した。

「あつめてPOM！」は「写してちょ！」の流れをくむ新機種で七月出荷予定だが、その前に同機をPRする意味で同バージョンを四－六月の期間限定でレンタルする。

これは劇場用アニメ映画「名探偵コナン」の公開（四月十七日）に合わせてタイアップし、同アニメキャラクターをフレームに採用したもので、声優の音声も流れる。プリント時間に同映画および七月投入する新機種を紹介する映像が映し出される。

特別バージョンは全国のSCに五百台、映画館に五十台、計五百五十台が設置される。フレーム数は計九種類だが、うちSC向け六種類、映画館向け三種類と異なるものになっている。また同アニメの主人公〝工藤新一〟の誕生日となっている五月四日のみ、隠しフレームの特別バースデーフレームが選択できる。

「あつめてPOM！」コナン版

論潮

パソコン事情

パソコンは企業向けには昨年伸びなかったが、個人向けには「ウィンドウズ98」効果もあって伸ばし、出荷数は前年比プラスとなった。新しいユーザーが増えていることもあるが、パソコン自体の技術が早く進むため、新機種へ乗りかえるということも結構多いと思う。

パソコンはどの時点で買っても、すぐ後には後悔することになると言われる。つまり、買って三ヵ月もすれば、それより性能がよくて、しかも低価格の製品が売り出されるからである。それほど変化の素早い状態なので、あれこれと迷っているうちに、結局どの製品も買いそびれてしまう、ということもある。

後から出てくる製品のことを心配するより、好きなときに買う決心をすればいいわけで、早く買ったぶんだけパソコン事情にも早くなじむことになる。しかし、やっと買うと決めたパソコンを手に入れようとすると、たいてい「品切れ」になっている。これもパソコン市場の事情だと知ることになる。

買って一、二年もすると、使っているパソコンは、出荷される新製品にどんどん差をつけられていくのに苦しむ。新製品のCPUは断然スピードが早く、RAMも大きいので快適な上、モニターまで大きくなっている、などなど。

標準だったCD－ROMドライブさえもが、いつの間にかDVDドライブに変わっている。DVDドライブはCD－ROMドライブを兼ねるからだが、DVDドライブの低価格化に伴いとうとう標準化されるところまできた。

最高レベルなど望まなくてもよいが、使っていたパソコンのレベルが相対的に低くなるのは辛いことだ。しかし使い慣れたソフトウエアで、新製品に対応するものがない場合は、古いハードウエアを大事に使うしかない。実務に適したソフトウエアは、それほど多くないのである。大きなビジネスチャンスがそこに横たわっているが、ほとんどの人は気づいていない。

BMBミニジュークを

タイカンが合併

カラオケリースで大手に

カラオケリースの㈱タイカン（本社神戸、別宮浩社長）が、㈱ビーエムビー・ミニジューク（本社大阪、石床昭彦社長）を吸収合併することで、両社は四月十九日合意した。合併比率は一対一で、ミニジュークの一株に対しタイカンが発行する新一株を割り当て、十月一日に実施する。

タイカンは七六年一月設立のカラオケ機器リース・販売会社で、九六年三月に大証二部に上場している。七〇年七月設立のミニジュークは、九四年に日光堂に買い取られ現社名に変更した。現在の持株比率は六六%。

合併後は社名を㈱タイカン・エムジェー（仮称）とし、ミニジュークの石床社長は副社長に就任、ミニジュークの従業員約三百五十人を引き継ぐ。

合併後の二〇〇一年三月期売上高は百九十億円と見込んでおり、カラオケリース市場でこれまで首位のタイトーを抜き、トップになる予定。

人事異動

タック（4月16日）会長（取締役）大坪鈴子▽社長（専務）射場莞爾▽常務（取締役）唯吉勲▽取締役、尾上道郎

ナムコ（5月1日）CS開発本部長兼CS管理制作部長（CS開発部長）横山茂▽CS開発部長、普川隆志

▼機構改革＝①第二開発部門にCS開発本部を新設し、CS管理制作部とCS開発部を設置、②第二開発部門CS開発部を廃止

アトラス（5月7日）取締役（専務管理統括）松木邦介▽同（常務CS統括）横山秀幸

タイトー（6月29日）退任（取締役）長谷川桂祐

ゲーム場　市場は3年連続で
遊園地も　2年間続けて縮小

余暇開発センター調べ「レジャー白書98」発表

日本人の余暇活動および余暇関連産業の動向などについて九八年の調査結果をまとめた「レジャー白書99」が、(財)余暇開発センター（渡辺弥栄司理事長）から四月二十七日発表された。

それによると余暇市場全体は前年比二・九%減で、三年連続してマイナス成長となった。ゲーム場市場も四・五%減と三年続けて縮小した。遊園地は六・三%減、カラオケボックスは二・〇%減といずれも二年連続の減少となった。また家庭用TVゲーム分野も四年ぶりにマイナス成長となった。

「レジャー白書」は余暇開発センターが余暇に関する調査、分析をまとめ毎年この時期に発表してきているもの。今回で二十三回目となる。

九十種目の余暇活動を対象に、①スポーツ（二十八種目）、②趣味・創作（三十種目）、③娯楽（二十種目）、④観光・行楽（十二種目）と四部門に分類し、各部門および種目ごとに調査、分析している。

ゲーム場関係は娯楽部門の中の「ゲームセンター・ゲームコーナー」、家庭用TVゲーム関係は同「テレビゲーム・ゲームソフト」、業務用カラオケ関係は同「カラオケボックス・ルーム」、また遊園地関係は観光部門の「遊園地・レジャーランド」の種目として分類している。

調査は全国の十五歳以上の男女四千人を対象に各種目への年間参加回数や消費などについて、アンケート方式で昨年十二月実施した。その結果、有効回収数は三千二百八十六（回収率八二・二%）となったが、地方での調査サンプルを修正し集計上の回収数を三千四百六十一としている。これに総務庁の推計による十五歳以上の人口一億七百五十八万人を掛け合わせ市場動向を推計した。またこれとは別に、主な余暇関連産業の事業所にアンケート調査し、経営動向をまとめている。

九八年の余暇市場全体の規模は八十兆一千七十億円で、前年比二・九%減少した。九五年まで拡大し続けてきたが、九六年に微減、消費税が五%に引き上げられた九七年から落ち込みが大きくなった。

九八年の国民総支出（名目）は五百二兆四千五百七億円で前年比二・三%減、民間最終消費支出（名目）は三百四兆三千六百二十二億円で〇・七%減と、いずれも前年までの堅調な伸びが初めてマイナスとなった。しかし余暇市場はそれ以上に落ち込み、四つの部門とも減少した。種目別で見ると伸びたのは九十種目のうち二割に満たない十七種目にとどまった。

同白書では、「長引く不況を背景に、世帯の実収入が減少し消費も冷え込んだ。各レジャー産業は顧客志向に添った商品・サービス供給に努力している勝ち組と、それができない負け組に大きく二極分化していく傾向が顕著になっている」と分析している。

参加回数と消費額は微増

ゲーム場分野については、九八年の市場規模が四千九百億円で、前年の五千百三十億円に比べると四・五%マイナスとなり、落ち込み率（前年一〇・九%）は鈍った。

これまでの推移を見ると、新風営法施行の八五年から三年間下降線をたどり、八八年から回復に転じて五年間上昇を続けたが、九二年をピークに減少傾向が続いている。九五年にやや回復したものの翌年から再びマイナスとなって三年連続で下降、九八年は九〇年の市場規模まで縮小した（左のグラフ参照）。

同白書では、「人気ゲーム機の不在と家庭用TVゲームの高度化から顧客離れを招き、売上げの減少が続いている。シールプリント機のブームが終わった後、市場を底上げするような動きは見られない」と分析した上で、顧客の確保と拡大への試みとして、主要客層である若者と積極的にコミュニケーションを図るためDJスペースの設置、スターへのオーディション開催、また身障者や高齢者向けイベントの実施、さらに家庭用ゲームのユーザーをゲーム場に引き戻し相乗効果を上げるため、家庭用と業務用のデータ共有システムの開発、顧客の囲い込みとマーケティングに活用できるカードシステムなどを挙げている。また「家庭用ソフトに移植した音楽シミュレーションゲーム『ビートマニア』や『DDR』は、家庭で練習してゲームセンターで披露するという現象を生み出した」としている。

次にゲーム場の参加人口（年間一回以上）については、二千三百九十万人で前年比四・四%減となり、市場規模とほぼ同じ比率で減少した。

参加人口の推移を見ると、九四年まで順調に増え続けてきたのが九五年に初めて少し減少したが、九六年はシールプリント機で新しい客層が大幅に増え過去最多となった。九七年もブームが続き横ばいとなったが、九八年は九五年の状態に戻り、シール機で増えた客層は他のゲーム機へ流れることなく去ったことを示している（下のグラフ参照）。

これに伴い、余暇活動全体に占める参加人口の割合を示す参加率も二二・二%（前年二三・四%）と減少した。

しかし年間の参加回数は一人平均十二・六回（前年十二・四回）、年間消費額は一万五千五百円（同一万円）、一回平均消費額八百三十円（同八百十円）といずれも微増となった。ゲーム人口は減ったが、ファンがゲーム場へ行く回数と消費額がわずかだが増えたのは、コナミの音楽系ゲームのヒットによるものと見られる。

参加人口を男女別に見ると、男性五七%、女性四三%となった。女性はこれまで増加傾向をたどり、シール機で急増したが、九八年はかなり減少した。男性は横ばいとなっている。

年代別の割合では、男女とも十-二十代に集中している。前年に比べ女性は十代が横ばいで二十代以上はすべて減少した。男性は十-二十代が大幅減少、三十代以上が少し増えた（次ページの棒グラフ参照）。

なお地域別の参加率では、最も高いのが前年と同じ千葉県、次いで神奈川、大阪、北海道、岐阜の順となっている。また京都、滋賀、岐阜、大阪、神奈川などは前年より高い参加率となった。

家庭用TVゲーム

一方、家庭用TVゲーム・ゲームソフト（パソコン用を除く）の市場規模は六千九百五十億円で前年比二・一%減となった。しかし過去十三年間にマイナス成長となったのは八七年、九四年を含め三回だけで、九七年は過去最高の規模となっておりその基調は堅調であると見られている。

同白書では、「全体的に売上げを少し落とした。鳴り物入りで発売された『ドリームキャスト』は九八年中は半導体の製造トラブルで出荷台数が予定の半分となり、市場を盛り上げるには至らなかったが、その後は販売を伸ばしている。また『ゲームボーイ』の売れ行きは好調で、他社の携帯ゲーム機開発が活発となり、携帯電話とゲーム機の連携を模索する動きもある。流通面では中古ソフト販売の是非を巡り、メーカーと小売店の対立が激しくなってきた。またコンビニでのソフト販売は市民権を得ている」と解説している。

参加人口は三千二百十万人で微減。三年間ほぼ横ばいとなっている。参加率は二九・八%と前年並みだが、男女別に見ると男性の参加率が大幅に伸び過去十年間で最高となった。女性はやや低下した。年代別では男女とも十代が圧倒的に多く、男性の三十-四十代が大きく伸びた。

また年間平均参加（購入）回数は三十九・六回と微減。年間平均消費額は一万二千二百円で十四・〇%も増加した。参加率と購入回数はほぼ横ばいで推移しているが、消費額はこの五年間で最高となった。

ゲーム人口が業務用で四・四%減、家庭用で微減となったが、業務用と家庭用のゲームファンはいずれも消費を増やしていることが分かった。

遊園地分野の市場

遊園地、テーマパークの市場は五千八十億円で前年比六・三%減となり、二年続けてマイナス成長となった。

これまでの推移を見ると九二年をピークに下降線をたどり、九六年にやや回復したものの九七年から再び減少し九八年は下げ幅が大きくなった。

同白書では、「前年に引き続き低迷した。入場者数は減少しているが、キャラクター系の物販で売上げを維持したところもある。新規オープン施設は小規模がほとんどで、大規模なものは九七年の『倉敷チボリ公園』で一段落し、今はその端境期にある。次の大規模テーマパークの誕生は『東京ディズニーシー』や『ユニバーサルスタジオ・ジャパン』などが開園する二〇〇一年となる。『東京ディズニーランド』（TDL）の入場者数は、前年比でほぼ横ばいを維持した。東京湾岸エリアではほかにも『ロッテワールド』や『レゴランド』『ファンタジーワールド』などテーマパーク設置計画が多く、TDLも含め全体で一億人を超える集客が予想される」と解説している。

参加人口は三千五百六十万人で前年と同数だが、参加率は二ポイント低下し過去十年間で最低となった。いずれも九三年をピークに下降線をたどってきている。

参加人口の男女別ではこれまで常に女性が男性を上回り、その比率もほとんど変わっていない。参加率を年代別に見ると、男女とも三十代が最も多い。ただし前年に比べると男女とも三十代は減少し、十-二十代が増えている。

年間の平均参加回数は三・一回と横ばいだが、消費額は一万九千六百円（前年二万八百円）と減少した。遊園地へ行く人口と回数は前年と同じだが、園内での消費が抑えられたため市場規模が縮小した。

なお地域別参加率は、中部、関東、中国で高く、とくに岐阜、千葉が最も高い比率を示している。

カラオケボックス

業務用カラオケ分野のうちカラオケボックスとルームの市場は六千二百七十億円、前年比二・〇%減少し二年連続マイナス成長となった。九六年まで毎年順調に拡大してきたが、九七年に初めて縮小した。

同白書では、「施設数、利用者数、客単価がいずれも減少し、大型店と零細店の二極分化が着実に進んでいる。客層の低年齢化が顕著であり、逆に三十代以上の年代でカラオケ離れが急ピッチで進行している。カラオケルームを新しい飲食空間とするなど、カラオケ中心からカラオケも楽しめる場へ移行しようと、さまざまな複合形態を模索している」と分析。

参加人口は五千二百七十万人と前年比六・四%減少した。参加率も四九・〇%に低下し、過去七年間五〇%以上を維持してきたのが半分以下になった。参加人口、参加率とも九四年をピークに下降し続け、九八年は九一年の水準に戻った。それでも余暇活動九十種目中四位の参加人口を維持している。

参加率の男女別では男性のほうがやや多い。九〇年には男性が六割を占めていたが、女性が年々増え続け九五年からは男女ほぼ同数で推移してきた。年代別の参加率では男性が二十代、女性が十代で高い率を示しているが、男性の四十代と女性の三十代が前年よりわずか増えたのみで、このほかの年代は減少した。

年間の平均参加回数は九・五回（前年十・六回）に減ったが、年間消費額は一万八千五百円（同一万七千八百円）に増加した。この分野も人口は減ったが、固定客の消費が増えており、ゲーム関係分野と同じような傾向を示している。

以上の分野のほか、AM施設との複合型が増えているボウリング場の市場については、九三年をピークに縮小傾向をたどり、九八年は千五百五十億円と前年比七・七%減となった。しかし参加人口は前年比八・七%増の三千七百五十万人、参加率と年間消費額（九千五百円）も増加した。ただし年間参加回数が四・八回と前年をわずかに下回った。

同白書では、「ボウリングのプレイゲーム数は過去最低を記録し売上げが減少した。しかしボウリング場数は増え、新規施設は大型化が目立ち、レジャー施設やSCなどと組み合わせた複合型が必須条件になっている」としている。

このほか余暇市場の特徴として、参加人口が最も伸びたのは映画館、潜在需要がとくに大きくなったのはパソコンであることなどを挙げている。

業界の天気は依然〝大雨〟

余暇産業の事業所へのアンケート調査の結果は「業界天気図」としてまとめている。

これは余暇関連サービス産業十六業種を対象に九九年二月実施したもので、三千三百三十五ヵ所からの回答を集計し、利用客数、売上げ、利益、収支の現状と予測、経営上の問題点などを分析したもの。実績と見通しを天気記号で表し、◎＝三〇－一〇〇%増、○＝一〇－二九%増、⦶＝五%減－九%増、◑＝六－二九%減、●＝三〇－一〇〇%減を示す。

ゲーム場オペレーター（百五十九事業所）は、九八年実績→九九年予測について、客数、売上げ、利益とも●→●、収支は◑→◑でマイナスが続き総合すれば●→●と大雨の厳しい状況が続くとしている。

一事業所の九八年の平均売上高は三億五千二百万円、平均客単価は千円（前年千百円）となっている。事業所のうち七割以上が客単価が「減少」、二割弱が「変わらない」と回答し、「増加」はわずか一・九%だった。

また経営上の問題点については（複数回答）、「他の同業施設との競争激化」を挙げたのが五一%と最も多い。これは従来と変わらないが、二番目が「資金不足（借入難）」で三七%と大幅に増えた。続いて「設備費、運営費などの増加」「料金設定が難しいこと」「人件費コストの増加」が問題としている。

遊園地分野（百六十八事業所）の九八年実績→九九年予測については、客数、売上げ、利益がいずれも●→◑で落ち込み率が鈍化するものと期待しているが、収支は●→●と厳しい。

九八年の年間平均売上高は八億三千五百万円、平均客単価は前年より百円低い二千百円となっている。事業所のうち六割が「減少」、一割が「増加」と回答している。

経営上の問題点は、「曜日、季節による利用客の偏り」が六〇%、続いて「人件費コストの増加」「他の同業施設との競争」を挙げており、この順番はこれまでと変わっていない。

カラオケボックス（百二十八事業所）については、客数、売上げ、利益、そして収支の実績、予測ともすべて●→●と大雨で大変厳しい経営状況となっている。

年間平均売上高は六千八百万円、客単価は千七百円で、事業所の七割が「減少」、二割が「変わらない」、七%が「増加」したと回答している。

経営上の問題点は、「他の同業施設との競争激化」が最も多く六二%、続いて「時間帯、曜日による客の偏り」「料金設定の難しさ」となっている。

なおボウリング場も客数、売上げ、利益とも●→●で、収支は◑→●と厳しい。年間平均売上げ高は二億二百万円、客単価は千五百円で七割の事業所が「減少」と回答。経営上の問題点はカラオケボックスと同じような内容となっている。

調査対象十六業種のうち、とくに客数と売上げが落ち込んだのはボウリング場、カラオケボックス、ゲーム場となっている。また同白書ではカラオケボックスとゲーム場について、「競争が激化している。施設数の増加でマーケット自体が飽和状態であるのに加え、若者の参加が冷え込んでいることが大きい」と分析している。

性・年代別余暇活動参加率の特徴（98年）

ゲームセンター・ゲームコーナー（%）

	男	女
男女	25.2	19.3
10代	54.1	45.5
20	52.1	44.9
30	40.5	31.9
40	19.9	11.7
50	5.0	2.5
60以上	1.7	0.5

家庭用TVゲーム・ゲームソフト（%）

	男	女
男女	36.2	23.5
10代	65.7	55.5
20	61.7	44.2
30	53.0	36.8
40	39.3	20.7
50	14.8	6.1
60以上	6.0	2.7

カラオケボックス・ルーム（%）

	男	女
男女	50.7	47.3
10代	55.9	73.8
20	62.6	67.8
30	55.8	49.4
40	54.4	46.2
50	50.3	42.7
60以上	30.9	24.9

これが真・感覚格闘ゲームだ!

ボタンを押して移動、レバーを倒してアクション!
この操作が格闘ゲームの新時代到来を告げる!!

■“専用レバーストコントローラー”により、複雑なコマンド操作を省き、シンプルな操作で多彩なアクションを実現!
■格闘ゲーム初心者も上級者もアツくなる!
真の格闘センスが問われるゲーム性!!

“BURIKI ONE” 闘いにおける4大ポイント

Point 1. バイタルゲージ

プレイヤーの体力を表すゲージで、体力が減るにしたがって波形が小さくなる。
ゲージの色は、体力が減ってゆく過程で青⇒緑⇒黄⇒オレンジ⇒赤の順に変化し、オレンジで点滅を開始する。
さらに、赤く点滅し始めたら、危険な状態とみなす。

Point 3. ロックゲージ

タックルや投げ技などから組み技の体勢に入った時点で画面中央に出現する。
上の矢印がオフェンス側のパワー値、下の矢印がディフェンス側のパワー値を表し、組み技に入った瞬間から両者のゲージが減り始めオフェンス側のパワー値がなくなると、組み技を維持できなくなる。

Point 2. パワーバランスゲージ

プレイヤーの足下に表示される矢印型のゲージで、パワー値と重心のかかり具合を表す。
ゲージの長さが長いプレイヤーはパワーの値が高くて投げられにくいが、逆に短いプレイヤーはパワーの値が低く投げられやすい。
また、プレイヤーの前後への重心のかかり具合は、ゲージの△マークを中心として リアルタイムで表示される。

Point 4. 勝敗について

試合の勝敗は、ノックアウト・ギブアップ・判定のいずれかによって決定される。

ノックアウト…バイタルゲージが赤く点滅している側が弱攻撃以外の技を受けた場合。
ギブアップ……組み技をかけられた側のバイタルゲージが赤点滅になり、そのまま一定時間攻撃を受けた場合。
判　定…………制限時間が0になっても決着がつかない場合。

極限流空手［坂崎リョウ］
身　長：179cm
体　重：76kg
DATA：
空手特有の一撃必殺の破壊力を秘めた拳と蹴りは、対戦相手の脅威の的である。

プロ・ボクシング［ロブ・パイソン］
身　長：190cm
体　重：90kg
DATA：
“殴る”ことに特化したボクシングならではの多彩なパンチを誇る。

絶賛好評稼働中

ブリキ キャンペーンガール

PROFILE
● 遠野 緋名子 ●
大阪生まれ　21歳
身長　165cm
体重　50kg
B　84cm
W　59cm
H　87cm

HYPER NEOGEO 64™

※仕様外観等は変更する場合があります。　HYPER NEOGEO64はSNKの商標です。

ブリキ 誌上シミュレーション!!

SNK

レバー操作（攻撃）

リアクション
跳ぶ・避ける
溜める・屈む
伏せる・挑発
構え変更

アクション
殴る・蹴る
つかむ・構える

ボタン操作（移動）

後退　レフト　ライト　前進
同時押しで ガード

ACT 1
スタンディング・ポジションから裏関節を狙った“ローキック”が炸裂!

ACT 2
体勢が崩れたところを、すかさず“タックル”でグラウンドへ移行!

ACT 3
相手の上に乗っても、次の瞬間何が起こるか分からない。グラウンドの主導権を握るのはどっちだ?

ACT 4
相手の足首をつかみ、関節技を狙う!

ACT 5
足首から脳髄に激痛が走る“アキレステンダンホールド”がガッチリ極まった!

合気道［西園寺　貴人］
身　長：165cm
体　重：49kg
DATA：
17歳ながら、相手の肉体を流れる“気”を利用する合気道の極意を会得した天才。

© SNK 1999

武力～BURIKI ONE～

1999年春、SNKが放つ今世紀最後にして史上最大の異種格闘技対戦、ついに始動。選ばれし11人の猛者達が、栄冠をめざして苛酷なサバイバルマッチに挑む!新たなる格闘神話、ここに誕生。“最強”は『武力(ぶりき)』が決める!!

画面は開発中のものです。

海外ニュース
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

新1ドル貨の絵柄決定
2000年1月めざし
子連れの女性インディアンを描く

米国財務省は五月四日、新1ドル硬貨のデザインを決定した。米国史上有名な女性として知られるサカジャウィナ（一七八六－一八一二年）の肖像を表に、米国国章のイーグルを裏にしたもので、デザインの最終案各三、四点が示され、そのうちの各一点に決定した。

サカジャウィナはショショーニ族インディアン出身の通訳。奴隷として彼女を買ったカナダ人猟師と一八〇四年に結婚。赤ん坊を背負って、ルイス・クラーク探険隊に伴い、一八〇六年太平洋岸に到達した。インディアン女性が先導したことにより、白人の探険隊に対する各地インディアンの警戒心を解き、協力を得られた。これらから彼女は〝バードウーマン〟と呼ばれ、米国国民に親しまれている。

新1ドル硬貨のデザイン

新1ドル硬貨は、九七年十一月の連邦議会で法案が成立、二〇〇〇年発行へ向けて準備が進められてきた。1ドル紙幣はこれまでどおり使用される予定で、硬貨と紙幣が併用されることになる。

新1ドル硬貨の表面は金色で、直径二・六センチ、重さ八・一グラム。自動販売機や自動サービス機、ゲーム機など幅広く利用されるものと期待されている。このためAMOAやAAMAは長年、連邦議会に対して要望活動を続けた経緯がある。早ければ二〇〇〇年一月に出回る予定。

裏面のイーグルは十七の星で囲まれているが、これはルイス&クラーク探険隊が結成された一八〇四年当時の州の数を表わしている。

一九七九年夏に発行された旧1ドル硬貨は、九九年三月現在なお四千二百二十万枚残っているが、十月までに回収される。

この旧1ドル硬貨は、婦人参政権・奴隷制廃止を求めた女性活動家、スーザン・B・アンソニー（一八二〇－一九〇六年）を描いたもので、SBA硬貨とかアンソニー・ダラーとか呼ばれた。しかし二十五セント硬貨とサイズが似ていた上、同じ白色だったことから不評を買い、ほとんど使われることがなかった。

なお九七年十一月の連邦法では新1ドル硬貨発行のほか、五十州あるそれぞれの州を記念する二十五セント硬貨の発行も決めており、今年から順次出回ることになっている。これは州になった順に各五州ずつ九九年から二〇〇八年まで、毎年五州分ずつ発行していくもので、今年はデラウェア州、ペンシルバニア州、ニュージャージー州、ジョージア州、コネチカット州についてそれぞれ特徴ある二十五セント硬貨が発行される。

また紙幣は高額紙幣から順次、デザインが新しくなっているが、今年は二十ドル、五ドルまで刷新される予定だ。

家庭用減で後退
ミッドウェー社四半期
WMS社は次第に回復へ

米国のミッドウェーゲームズ社は四月二十二日に、三月末までの第三・四半期決算を発表。売上高は前年同期比一五％減の八千三十三万ドル、純利益は八五％減の百五万ドルと大幅に後退した。アタリゲームズ社も含まれている。

部門別売上高は、業務用が二・三％減の四千四十六万ドル、家庭用ゲームソフトが二五％減の三千九百八十七万ドルで、家庭用がタイトル不足で大幅に減らした。

業務用の内わけは、完成品タイプが三九％増の三千六百七十二万ドル、基板キットが七八％減の三百二十五万ドル、その他が四十八万ドルとなっている。

ミッドウェー社では第四・四半期の業績は、家庭用ゲームソフト不足からさらに後退するが、二〇〇〇年六月期は大きく盛り返すとしている。

一方、昨年四月にミッドウェー社をスピンオフ（分割）したWMSインダストリーズ社は四月二十六日、三月末までの第三・四半期決算を発表。売上高は前年同期比一三九％増の四千八百九十五万ドル、純利益は百八十三万ドル（前年同期は三千八百万ドルの損失）となって、スピンオフに伴う損失から脱却しつつある。

部門別売上高は、WMSゲーミング社が担当するゲーミング機器が一二一％増の三千四百六十六万ドル、ピンボール／ノベリティ機が一一七％増の千四十九万ドル、下請け生産が三百七十九万ドルとなっている。

フリッパー／ピンボール機のメーカーとして五十年の歴史を持つ同社では、次世代機として「ピンボール2000」を開発、三月に出荷し始めた。

さらに連続減益
ディズニー社四半期
アニメ制作コストが圧迫

米国ウォルトディズニー社（カリフォルニア州バーバンク、マイケル・アイズナー会長兼CEO）は四月二十七日、三月末までの第二・四半期決算を発表。連続して四回の四半期で減益となったが、映画制作費の高騰によるほか、収益源のひとつだったビデオの不振が響いた。

第二・四半期の売上高は前年同期比五・一％増の五十五億千万ドル、純利益は四一％減の二億二千六百万ドル。九八年十一月に買収したインフォシーク社を除外すると、三〇％減の二億六千九百万ドルになる。

部門別売上高はアニメ映画などクリエイティブコンテンツが〇・七％減の二十三億九千三百万ドル、ペイTVなど放送が七・六％増の十七億九百万ドル、テーマパークス&リゾートが一三％増の十四億八百万ドル。営業利益はそれぞれ五二％減の一億六千三百万ドル、九・二％増の二億六千百万ドル、一二・五％増の三億五百万ドルとなっており、テーマパーク関係が最も利益率が高い。

オーランドのディズニーワールドリゾートが好調なためだが、クリエイティブコンテンツ部門では制作コストが上がっているのに売上高が下がっており、苦戦している。放送関係は順調だった。

予備的禁止命令
SCEの申請で
コ社のエミュレーター出荷

米国コネクティックス社（カリフォルニア州サンマテオ、ロイ・マクドナルド社長）が、SCE「プレイステーション」（PS）用ゲームソフトをマッキントッシュで使えるようにするエミュレーター「バーチャル・ゲームステーション」（VGS）を出荷したことに対し、㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント社（SCE、本社東京、久多良木健社長）は知的所有権を侵害されたとしているが、サンフランシスコにある連邦地裁は四月二十日、「VGS」の出荷を予備的に禁じる命令を出した。

SCEによると連邦地裁はこの仮処分で、マック版およびウィンドウズ版の「VGS」の販売差し止め、コネクティックス社の製品で「PS」のBIOS（バイオス）使用禁止、コネクティックス社が持つBIOSの全コピーを裁判所に提出すること――と命じた。

コネクティックス社によると、連邦地裁の決定を受け「VGS」の出荷を停止したが、すでに出荷済みの製品にこの決定は及ばないこと、マック版の改良ソフトとウィンドウズ版の開発にもこの決定は影響を及ぼさない――とのこと。

SCEによると、コネクティックス社は「VGS」開発段階で「PS」のBIOSに関して商標を侵害していたが、今回の決定はそれを裁判所が認定したことになる、としている。もちろんコネクティックス社は、SCEが主張するいかなる知的所有権も侵害していない、としている。

仮処分は本訴に先立つもので、申請に基づき判断されるが、審理を伴わない一方的緊急差止命令の申請については先に却下されている。今回は予備的禁止命令が、SCEの申請どおり認められたが、本訴での審理が進まないと勝敗は明らかにならない。

1月に戻す案も
ドイツーIMAの日程
その場合ニュールンベルグに

ドイツの遊技機展、IMAは九七年まで、一月にフランクフルトで開かれてきたが、九八年は十一月開催に切り替えた。その結果、主な出展社から十一月では商売上意味がないとの不満が出たため、再び一月にしようという動きが出てきた。

ただし二〇〇〇年一月は会場の都合が悪いためフランクフルトは使えない。そのためニュールンベルグでの開催が最も可能性が高い。この状態は二年続く予定だ。

こうした状況を受けて主催者の遊技機業者団体VDAIは、五月中にも結論を出す予定となっている。

International Trade Show

Show	Date
Salex'99 (Sao Paulo, Brazil)	Jul. 8-10
Asian Amusement Expo'99 (Singapore)	Jul. 14-16
TAMA-GTI'99 (Taipei, Taiwan)	Jul. 16-19
China Amusement Expo'99 (Beijing, China)	Jul. 22-25
EXIME'99 (Mexico City, Mexico)	Aug. 11-12
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sep. 9-12
World Gaming Expo (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 14-16
AMOA Expo'99 (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 23-25
Fun Expo'99 (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 23-25
FER-Interazar (Madrid, Spain)	Sep. 29-Oct1
Preview 2000 (London, UK)	Oct. 6-7
Int'l Amusement Expo (Buenos Aires, Argentina)	Nov. 3-5
IAAPA'99 (Atlanta, U.S.A.)	Nov. 17-20
IMA'99 (Frankfurt, Germany)	Nov. 17-20
Forainexpo'99 (Paris, France)	Dec. 7-9
Elex'99 (Moscow, Russia)	Dec. 12-14
Amuse World'99 (Seoul, Korea)	Dec. 13-16
2000	
Interschau'00 (Bremen, Germany)	Jan. 22-25
ATEI'00 (London, UK)	Jan. 25-27

「ロンドンアイ」
【1めんからの続き】

ユニークな構造
大規模だけでなく
しかも建設方法が画期的

世界最大の観覧車「ブリテッシュ・エアウェイ（BA）ロンドンアイ」の建設が本格的に進められることになった。四月二十一日、ロンドン港湾局（PLA）が建設許可を正式に出した。

二〇〇〇年記念事業のひとつとして、テムズ川に面したカウンティホール隣接地に、英国航空（BA）がスポンサーとなって「ミレニアムウィール」を建設するという計画は四年前に提示された。二千万ポンド（約四十億円）かかるアトラクションで、二〇〇〇年に間に合うのか、という観測もあったが九八年十月、BAとタッソーグループの合弁事業とすること、名称を「BAロンドンアイ」に変更することで実現に向かっていた。

「BAロンドンアイ」は、大観覧車（英語でフェリスウィール）というカテゴリーに含まれるが、現存する大観覧車とはかなり趣きが異なるものとなる。テムズ川の真上で三十分間で一回転するこの観覧車の高さは百三十五メートル。二十五人乗りのカプセルが三十二個付いており、その規模は現存する「世界最大の観覧車」をすべて超えてしまう。

建設方法がさらにユニークで、テムズ川の中ほどまでに七つの臨時の島を設けて、まずウィール部分と支柱部分を寝かせた状態で組み立てる。そしてこれら全体を二十四時間かけてゆっくりと持ち上げ、ウィール部分がテムズ川に対し垂直になるようにする。従って、完成後はウィールの片面側の二本の支柱だけでウィールを支えることになっている。

組み立ては五月に開始され、八月に終了。次に持ち上げられ、二〇〇〇年一月初めに開業する予定。営業時間は冬（十一月から三月まで）が午前十時から午後六時まで、夏は午前九時から日没過ぎまで。利用料は大人が六・九五ポンド、子どもが四・八ポンド（1ポンドは約二百円）。こうしたオペレーションは、マダムタッソーのロウ人形館で知られるタッソーグループが担当することになっている。

「BAロンドンアイ」の建設方法を示すイラスト。これは英国でも最も挑戦的、エキサイティングな建設となるとされている

タッソーグループが運営
2000年1月開業予定

BAによると、「ロンドンアイ」は、伝統的なフェリスウィールと比べ、①まずカプセルが完全に密閉されており、②しかもカプセルはウィールの外側にあり、吊されていない、③そしてウィール全体は片側からのフレームだけで支えられている点で、およそ異なる。

世界で初めてフェリスウィールを設計したジョージ・フェリスの大観覧車は、「直径七十五メートル、三十六個のゴンドラで二千百六十人乗せた」とあり、これも現在一般的な観覧車と趣きの異なるもののようである。「ロンドンアイ」完成により、観覧車のコンセプトは変化するかもしれない。

「ロンドンアイ」建設計画は、設計士のデビッド・マーク氏とジュリア・バーフィールドさんが提案したアイデアに基づいている。それ以来、ヨーロッパ五ヵ国から数百人の専門家が計画に参加してきた。

ウィールの建設はオランダのホランディア社が担当、カプセルはフランスのスキーリフト製造で知られるポーマ社が担当、全体の建設は英国のメイス社が管理して進める。

資金はドイツのウェストドイッチェ・ランデス銀行と住友銀行が融資した。

英国議会のあるビッグベンの斜め向い、カウンティホールには、ナムコが九七年に開設した大型直営店「ナムコステーション」がある。

米国「リプレイ」誌　プレイヤーズ・チョイス
4月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	ハウス・オブ・ザ・デッド　2（セガ社）	8.50
2	トーナメント・ゴールデンティー3Dゴルフ（インクレディブル・テクノロジー）	8.40
3	ゴールデンティー99（インクレディブル・テクノロジー）	8.37
4	ブリッツ99（ミッドウェー）	8.18
5	ガントレット・レジェンド（アタリゲームズ）	8.08
6	ソリティアチャレンジ（ダイナモ）	7.60
7	カーニビル（ミッドウェー）	7.50
8	ハウス・オブ・ザ・デッド（セガ社）	7.46
9	サイト4（アタリゲームズ）	7.42
10	トータルバイス（コナミ）	7.25
11	トーナメント・ソリティア（ダイナモ）	7.17
12	ポイントブランク〔ガンバレット〕（ナムコ）	7.13
13	ブリッツ（ミッドウェー）	7.11
14	ゴールデンティー98（インクレディブル・テクノロジー）	7.10
15	マキシマムフォース（アタリゲームズ）	7.07

デラックス型・ビデオ（シットダウン、コックピット、アーケードアトラクション）

	機種名（メーカー名）	評価
1	ハイドロサンダー（ミッドウェー）	9.67
2	スターウォーズ・トリロジー（セガ社）	9.00
3	タイムクライシス　II（ナムコ）	8.94
4	バスフィッシング〔ゲットバス〕（セガ社）	8.33
5	クルージン・ワールド（ミッドウェー）	8.02
6	ホームラン・ダービー・ピッチャーズデュエル（IL）	8.00
7	トーキョーウォーズ（ナムコ）	7.88
8	ロストワールド・ジュラシックパーク（セガ社）	7.78
9	エアーコンバット22（ナムコ）	7.75
10	サンフランシスコ・ラッシュ・ザ・ロック（アタリゲームズ）	7.65
11	デイトナUSA（セガ社）	7.59
12	オフロード・チャレンジ（ミッドウェー）	7.41
13	ファイナルハロン（ナムコ）	7.40
14	カリフォルニアスピード（アタリゲームズ）	7.38
15	デイトナUSA・スペシャルエディション（セガ社）	7.36

ビデオ・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	ソウルキャリバー（ナムコ）	7.21
2	バスタムーブ・アゲイン〔パズルボブル2〕（タイトー）	7.13
3	ポリストレーナー（P&Pマーケティング）	7.12
4	ワールドクラスボウリング（インクレディブル・テクノロジー）	6.95
5	テッケン〔鉄拳〕3（ナムコ）	6.92
6	ゴールデンティー3Dゴルフ（インクレディブル・テクノロジー）	6.86
7	ゴールデンティー97（インクレディブル・テクノロジー）	6.80
8	ホストインベーダーズ（ICE）	6.80
9	マーヴルvsカプコン（カプコン）	6.77
10	ストリートファイター　3・セカンドインパクト（カプコン）	6.64
11	メタルスラッグ　2（SNKネオジオ）	6.59
12	ダイナマイトコップ（セガ社）	6.56
13	ストライカーズ1945　パートII（彩京／ワールドワイドビデオ）	6.50
14	ライデン〔雷電〕ファイターズ（セイブ／ファブテック）	6.40
15	ジョジョズ・ベンチャー〔ジョジョの奇妙な冒険〕（カプコン）	6.40
16	ライデン〔雷電〕ファイターズ　2（セイブ／ファブテック）	6.36
17	サーフプラネット（ガエルコ／アタリゲームズ）	6.35
18	ゼロポイント（ゲームビジョン）	6.31
19	バイパー・フェイズワン（セイブ／ファブテック）	6.29
20	キング・オブ・ファイターズ98（SNKネオジオ）	6.29

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	サウスパーク（セガ社）	9.75
2	メディーバル・マッドネス（ウィリアムズ）	8.03
3	アタック・フロム・マーズ（バリー）	7.70
4	モンスターバッシュ（ウィリアムズ）	7.67
5	スケアドスティフ（バリー）	7.32
6	アダムスファミリー（バリー）	7.09
7	シアター・オブ・マジック（バリー）	7.03

《本紙特約》調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

話題のマシン

新操作方法のCG格闘「ブリキワン」

レバーで攻撃技

SNKからビスコ「キャプテントマディ」も

㈱SNK（本社大阪、高堂良彦社長）から「ハイパーネオジオ64」ソフトのCG格闘ゲーム「武力・ブリキワン」が五月二十一日、また「ネオジオMVS」ソフトとして㈱ビスコ開発TVシューティングゲーム「キャプテントマディ」が五月二十七日、それぞれ発売となる。

「武力・ブリキワン」は異種格闘技のナンバーワンを決める世界大会〃ブリキワン〃に出場するというもので、空手、柔道、相撲、合気道、レスリング、ボクシング、ムエタイなどの格闘家十一人のキャラから選択。八方向レバーで攻撃、二つのボタンで前後進を行なうという新しい操作方法を採用したのが大きな特徴。従来の複雑なコマンド入力をせずに、レバーを傾ける方向を切り替えるだけで多彩な技を出すことができ、ボタンと組み合わせるとさらに高度な攻撃となる。

また新ゲージとして、体力を色変化と波形の大小で示すバイタルゲージ、投げられやすさの度合いを示すパワー値と前後への重心のかかり具合いを表すパワーバランスゲージ、組み技になった時に値を表示するロックゲージがあり、双方のゲージを見ながら頭を使った戦略的な戦いも要求される。

試合は一ラウンド制で体力とタイマーを併用。一人用はトーナメント、二人用は同時対戦プレイで引き分けは二人ともゲーム終了になる。専用操作盤付きカセットOP価格十二万九千円、基板セット十九万九千円。

武力・ブリキワン

「キャプテントマディ」は野菜のキャラを使ったコミカルな縦スクロールシューティングで、トマト人間〃トマディ〃が宇宙からの侵略者〃ナス星人〃を両手のパンチでやっつけていくゲーム。八方向レバーと三つのボタン（左と右のパンチ、フォーメーションチェンジ）を操作する。

片方のパンチだけを使っていると、もう一方の手にパワーがたまり大きな手のスーパーブロー攻撃ができる。トマト缶を壊すとアイテムが出現し、キャラに羽根が付いて変身（計十七種類）したり、分身キャラ、自機ストック追加、高得点などが得られる。カセットOP価格五万八千円。

キャプテントマディ

野球ゲーム機

逆転勝ちを狙う

こまや「キッズスタジアム」

㈱こまや（本社神戸市、尾上芳郎社長）から、プライズゲーム機「キッズスタジアム」が三月下旬発売となった。

これは野球盤をモチーフにしたもの。ボタンでボックス内のバットを振り、転がってくるボールを打ち返し奥のポケットに入れていく。ポケットは計七つあり、二塁打やホームラン、アウトなどLED表示がランダムに入れ替わる。二塁打ポケットに入るとLEDランプが二塁ベースまで進む。

スタート時に相手チームに負けているスコアが示され、逆転すれば景品（七十五ミリカプセル）が払い出される。三回アウトか五分経過でゲーム終了。OP価格四十五万円。

キッズスタジアム

セタ「Sリアル麻雀VS」

通信対局を追加

エイブルからIGS「三国戦紀」も

㈱エイブルコーポレーション（本社東京、熊谷俊範社長）から、セタ／ビスコの「アレック64」基板によるTV麻雀ゲーム「スーパーリアル麻雀VS」が五月下旬発売となる。また台湾IGS社／アルタのTV武器アクションゲーム「三国戦紀」が二月下旬発売となった。

「スーパーリアル麻雀VS」は〃リアル麻雀〃シリーズ八作目で、シリーズ初の対戦モード（二つのTVモニターを通信ケーブルで接続）を搭載している。ギャルが麻雀同好会を作り初の一般会員となったのがプレイヤーという設定で、麻雀をしながら会員の勧誘を進めていく。シリーズ「P5」から「P7」までのキャラ十一名が登場。

対戦モードは二人同時プレイで、プレイヤーはそれぞれパートナーのギャルを選んで麻雀ゲームを進める。勝った方は、負けた方のパートナーギャルの脱衣シーンを見ることができる。通信ケーブル付き基板セットOP価格二十九万六千円。

スーパーリアル麻雀VS

「三国戦紀」は「三国志」をモチーフにしたもので、関羽や趙雲などキャラ五人から選択し、次々と襲ってくる多人数の敵兵をやっつけていく。画面はプレイヤーの動きに応じて横へスクロールしていく。八方向レバーと四つのボタンを操作し、その組み合わせで多彩な攻撃を行なう。

武器は剣、槍が中心で、必殺技のほか味方出現、敵の攻撃停止など計四十二種類もの攻撃を用意。アイテムはボタンでキャラの周囲に一定数がウインドー表示され、ボタンを押すごとに残りのアイテムが表示されていき、ボタンで選択。

二人用の場合は協力同時プレイとなり、二人同時必殺技も出せる。「PGMシステム」対応ゲームカセットOP価格十一万八千円、基板は十五万八千円。

三国戦紀

話題のマシン

新TVパズルゲーム

線をつなぎ消す

光遊社／カネコ「線脳」

㈱カネコ（本社東京都三鷹市、金子浩社長）から、「スーパーカネコシステム」用ソフトとして㈲光遊社開発TVパズルゲーム「線脳」が、四月二十三日発売となった。

これは線を描いたチップが一個ずつ落下してくるのを操作し、他のブロックの線とつながるように並べて消していくゲーム。八方レバーとボタン一つを操作。ボタンは一回押すごとに落下中のブロックが九十度ずつ回転。

線を延ばしていき先端を別の線につなげて一つのエリアを囲んだ状態になると、囲んだ線が消えてエリア内にある他のチップも消える。またフィールド外周の枠は既成の線という設定で、延ばした線の両端を枠にくっつけても消すことができる。一定条件で連鎖消しや全部の線を消すことも可能。

一人用は高得点をめざす百面構成とキャラを選んでCPUと勝ち抜きを競うモードから選択。二人用はタイマー制での対戦同時プレイとなる。チップが画面上部まで積み上がるとゲーム終了（二人用は一回負け）となる。

カセットOP価格九万八千円、基板とのセットは十四万八千円。

線脳

プライズ機に志村けんの

〃バカ殿様〃採用

NMK「大江戸まつり」

㈱エヌエムケイ（本社東京、琴寄幸雄社長）から、プライズゲーム機「志村けんのバカ殿様大江戸まつり」が四月下旬発売となった。

これは志村けんがテレビ番組で扮する〃バカ殿様〃のキャラを採用したもので、キャビネットや盤面など至る所に同キャラのイラストが描かれており、アイキャッチ効果がある。また「あい〜ん」など志村けんの独特の音声が流れる。

ゲームは落ちてくる桜の花びらを取っていくという設定で、傾斜したピン盤面上部から次々と転がり落ちてくるピンポン玉を、下部のゲートを開閉させキャッチ。ゲートは四つあり、それに対応した四つのボタンを押すと開いて閉じる。ボタン連打で開きっ放しとなり、ボールが続けて同じ所に来た時に有利。制限時間内に一定数以上をキャッチすれば、最初に三種類から選んだボックス内上部の吊り下げ景品が払い出される。OP価格四十九万八千円。

志村けんのバカ殿様大江戸まつり

「バーチャロンOT」のキャラ性能改良

戦いが一層白熱

セガ社から改造キット「Ver. 5.4」

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、入交昭一郎社長）から、「モデル3」によるCGロボット対戦ゲーム「電脳戦機バーチャロン・オラトリオタングラム（OT）」のマイナーチェンジ版同「バージョン5・4」が、五月上旬発売となった。

これは各ロボット〃バーチャロイド〃の性能や攻撃内容などを調整してバランスを取り、一層白熱した戦いが展開できるようにしたもので、主な変更内容は次のとおり。

前作の〃こぎ〃という操作方法による常軌を逸した高速機動ができないようになった。ショット系攻撃の誘導性能およびダメージ量が全体的に低くなった。また左のターボショットは相手を〃転倒させやすい攻撃〃だったが、〃Vアーマーを削る攻撃〃に変更となった。

接近攻撃面で、通常攻撃およびクイックステップ攻撃のすべてのタイミングでのキャンセルが可能となり、ダメージ量が増加した。クイックステップ攻撃の移動速度がアップした。前進攻撃のスピードと旋回性能を見直すとともに、一部キャラに耐弾性を加えた。各種の硬直時間を短縮した。

このほかグラフィック面でタイトル画面が変わり、キャラの背中の〃バックパック〃が「サターン」から「ドリームキャスト」に変わった。改造キット標準価格六万二千二百五十円。

バーチャロンOT Ver. 5.4

バンプレスト／トーゴ

機関車に玉投げ

「トーマスのはりきりたまいれ」

㈱バンプレスト（本社千葉県松戸市、杉浦幸昌社長）から、カーニバルタイプのアーケードゲーム機「トーマスのはりきりたまいれ」が四月中旬発売となった。

これは〃きかんしゃトーマス〃のキャラを採用したもので、〃トーマス〃の機関車の背中にボールをどんどん投げ入れていくゲーム。

〃トーマス〃は車庫の前でゆっくりと左右へ動く。制限時間内に入ったボールの数により〃トーマス〃の音声で三段階の評価を行なう。結果に関係なくキャラクターカードが払い出される。㈱トーゴのOEMで両社が販売する。OP価格七十四万八千円。

トーマスのはりきりたまいれ

本紙前号掲載のカプコン「ストⅢ・サードストライク」基板発売が五月二十五日に変更となった。ソフトは六月十日発売でOP価格十三万八千円。

JUNE 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機 ── ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	バーチャストライカー　2　バージョン99（セガ社） Virtua Striker 2 ver.99 (Sega)	7.39
2	2	クレイジータクシー（セガ社NAOMI） Crazy Taxi (Sega)	6.73
3	–	ジャイアントグラム全日本プロレス　2（セガ社NAOMI） Giant Gram (Sega)	6.27
4	7	スーパーパズルボブル（タイトーGネット） Super Puzzle Bobble (Taito)	6.07
5	–	ギャロップレーサー　3（テクモ） Gallop Racer 3 (Tecmo)	6.00
6	5	ジョジョの奇妙な冒険（カプコン） Jo Jo's Venture (Capcom)	5.90
7	4	バーチャストライカー　2　バージョン98（セガ社） Virtua Striker 2 ver.98 (Sega)	5.85
8	6	ハイパービシバシチャンプ（コナミ） Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)	5.75
9	9	対戦ホットギミック　快楽天（彩京） Mahjong Hot Gimmick "Kairakuten" * (Psikyo)	5.65
10	–	バトルバクレイド（エイティング） Battle Bakraid (Eighting)	5.64
11	10	ストリートファイター　ZERO　3（カプコン） Street Fighter Alpha 3 (Capcom)	5.60
12	3	ゾンビリベンジ（セガ社） Zombie Revenge (Sega)	5.57
13	8	メタルスラッグ　X（SNKネオジオ） Metal Slug X (SNK)	5.53
14	14	E雀さくら荘（セイブ） E Jong* (Seibu)	5.50
15	11	パズループ（ミッチェル） Puzz Loop (Mitchell)	5.42
16	12	ダイナマイトベースボールNAOMI（セガ社） Dynamite Baseball NAOMI (Sega)	5.07
17	17	ファイナルロマンス　R（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance R* (Video System)	4.88
18	19	ギガウイング（カプコン） Giga wing (Capcom)	4.85
19	–	バーチャロン　Ver5.4（セガ社） Virtual On Ver. 5.4 (Sega)	4.80
20	18	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（SNKネオジオ） The King of Fighters '98 (SNK)	4.75
21	15	鉄拳　3（ナムコ） Tekken 3 (Namco)	4.72
22	13	ソウルキャリバー（ナムコ） Soul Calibur (Namco)	4.71
23	21	対戦ホットギミック　（彩京） Mahjong Hot Gimmick* (Psikyo)	4.67
24	33	ストリートファイター　IIIセカンドインパクト（カプコン） Street Fighter III 2nd Impact (Capcom)	4.60
25	32	闘魂烈伝　3（ナムコ） NJ Prowrestling (Namco)	4.46

＊The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

■完成品タイプのTVゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	ダンスダンスレボリューション2nd Mix（コナミ） Dance Dance Revolution 2nd Mix [Dancing Stage 2nd Mix] (Konami)	8.81
2	6	ビートマニアコンプリートミックス（コナミ） Beatmania Complete Mix [Hip Hop Mania Complete Mix] (Konami)	7.81
3	–	ビートマニア　4th　Mix（コナミ） Beatmania 4th Mix [Hip Hop Mania 4] (Konami)	7.63
4	3	ギターフリークス（コナミ） Guitar Freaks (Konami)	7.50
5	4	エアラインパイロッツ（SD／DX）(セガ社) Airline Pilots (SD/DX) (Sega)	7.36
6	8	バトルギア（タイトー） Battle Gear (Taito)	7.23
7	10	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド　2（DX／UP）(セガ社) The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega)	7.05
8	5	スリルドライブ（2P／SD／DX）（コナミ） Thrill Drive (2P/SD/DX) (Konami)	7.00
9	9	ビートマニア　2DX（コナミ） Beatmania 2DX [Hip Hop Mania 2DX] (Konami)	6.90
10	12	タイムクライシス　2（SD／DX／S）（ナムコ） Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)	6.58
11	11	バスト・ア・ムーブ（アトラス／ナムコ） Bust A Muve (Atlus/Namco)	6.53
12	–	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド（セガ社） The House of The Dead (Sega)	6.50
13	15	マジカルトロッコアドベンチャー（セガ社） Magical Truck Adventure (Sega)	6.30
14	13	ファイナルハロン　2（ナムコ） Final Furlong 2 (Namco)	6.00
15	14	レースオン！（SD／DX）（ナムコ） Race On! (SD/DX) (Namco)	5.82
16	17	セガラリー　2（DX）（セガ社） Sega Rally 2 (DX) (Sega)	5.33
17	20	ゲットバス（セガ社） Get Bass (Sega)	5.00

■フリッパー (FLIPPERS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	ジュラシックパーク（データイースト） Jurassic Park (Data East)	3.50
2	2	ストリートファイター（カプコン） Street Fighter II (Gottlieb)	2.62
3	3	ピンボールマジック（カプコン） Pinball Magic (Capcom)	2.61

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	エル（メイクソフトウェア） el. (Make Software)	8.20
2	2	ストリートスナップ（トーワジャパン） Street Snap (Towa Japan)	7.14
3	4	スーパープリクラ21（アトラス） Super Pricla 21 (Atlus)	6.73
4	3	ラブゲティステーション（辰巳電子／エアフォルク／アトラス） Lovegety Station (Tatumi/Erfolg/Atlus)	6.70
5	5	プリプリキャンバス（コナミ） Puri Puri Canvas (Konami)	6.25

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

まるち かめら あいず MULTI CAMERA EYES No.337

風の音

矢飛圓方

バブル以前の街には、わたしたちまるちかめらあいずグループ三人がちょっと座って気分転換をはかるのに格好な喫茶店が東京、大阪、京都、神戸、何処にでもあったのだと今になってつくづくそうおもうことが多い。

久しぶりに三人で飲もうということになり、大阪がいい、飲んだ後のきつねうどんの味が何ともいえないということから、山川に三人がおちあうのに適当な喫茶店はと尋ねたら、山川がうっと絶句してしまった。

山川が毎日のように本屋の帰りに寄って、珈琲をのんでいた店は次から次へと壊されていったり、閉店をしてしまったりしたという。

本屋の中にあった珈琲店までなくなっちゃったんだよと寂しげにいってる。

バブルにかけて盛んだった再開発によって大都市の街はことごとく壊されてしまった。

計画による再開発で街がよくなるという脳が足りない役人たちのおもいあがり。

千里ニュータウンの人工的につくられた商店街や医院のブロックなどは潰滅状態である。

それを知りながら（あるいはそれを知らなかったとすれば更に無責任な役人ということになるのだが）大阪駅前に巨大な第一、第二、第三、第四ビルをつくる。

更に更に、大阪駅前という絶好の立地条件の場につくられたビルでもガラガラに空いていて、中で商いをしている商店でも商売が成立している店舗はごく少数しかないのを知っていながら、泉州の田畑の跡に途轍もなく巨大なビルを建築する。

関西空港があるからというのがその理由かもしれないが、この関西空港がまたどうして海中に埋立をした島につくられたのかその理由を失ってしまっている。

巨額の費用を投じて人工島に空港をつくったのは騒音が最大の理由であったはずである。

それにもかかわらず、人工島が出来て十年も経たない間に空路の陸上ルートが必要になってきたとぬけぬけと言い出す役人の頭、そういう頭だったら必要がない。要らぬものだ。

十年も経ずして陸上ルートが必要になることが分っているのならば、はなから人工島をつくる必要はない。

関西空港についていえば、絵に描いたような運輸省からの天下りの空港長のまさに絵に描いたような汚職、ああいう徒輩には一生刑務所から出て欲しくないものだ。

三人がおちあうのにころあいの喫茶店がないということに端を発して、山川のくりごとはとどまるところを知らなくなってくる。

おいおい貧乏人のひがみからのくりごとはええ加減にせえや。といったら、これが火に油を注ぐようなことになったのか、山川の喋りはもっと一層ひどくなってゆく。何とか山川をなだめて冷静になってもらい、ようやく梅田の街外れの喫茶店でおちあうことになる。

山川の基準では珈琲が四〇〇円では高いとなる。適正な珈琲代は三五〇円から三〇〇円、でもまあやはり三〇〇円のほうが好ましいという。

しかも今風の小さなテーブル、小さな椅子の店はよくない。

資本主義のルールにのっとっているのか、新しい喫茶店ほど卓子や椅子が小さくなり、ガンガンと大きな音で音楽というよりも騒音をならして、出来るだけ多くの客をつめこみ、一度入った客には居心地を悪くして短時間でさっさと出るようにしむける。そして回転率を高くする。

そういう店ほど一見、高級風な感じで珈琲代は高くしている。

山川の話では、岡本という喫茶店は梅田の阪急東通りの外れにあり、建物がロシア・アヴァンギャルド風の小さな船の船尾を想像させるような洒落れたもので、店内は明るく、音楽は流さず、町を流れている風がそのまま店内に入りこんでいるような雰囲気で、珈琲代はここら辺りにしては珍らしく三〇〇円であるという。

ちょっとその話はオーヴァーではないのかといったばかりに、また山川がヒートして、この男は意外なところでオーヴァーヒートしがちで瞬間湯沸しという仇名を学生たちから頂戴もしているのだが。

また役人への愚痴が続く。

計画に関連していえばと言い出すのだが、聴いている当方としては半分は何が計画に関連しているのか分りかねるところがある。

神戸の大地震についても、あの時、誰かこの、『まるち　かめら　あいず』に書いていたように、寸時をおかず、一世帯一億円といわなくても五千万円ずつでも支給する。

後は各世帯でその資金によってそれぞれ知恵をしぼって生活のたてなおしを考えてゆくようにすればよかったのだ。

残念ながらグローバルに金が殆んどすべてを支配するようになってきているのだから、金も持たずにどんなに多くの人がまたどんなおエラさんがやってきて声をかけてくれても、結果的には何にもならないんだ。

村山にしたって、大地震のころが政治生命でいえばピークだったのだから、そういう決断を下して、責任をとれといわれればさっさと辞職でもすれば、勲一等なんかよりももっともっと後世に名を残す名政治家であったということになったのであろうのに、一世一代の名舞台を飾る唯一のまたとない機会を失ったものだよ。

小田実や田中康夫や多分井上ひさしたちは絶賛してくれたのに違いない。

大江健三郎はどうか。

終戦直後の日本の大都市の復興のしかたを見れば一目瞭然だろう。

復興するのにあたっては、まず当面の間は何の規制もなく自然発生的にとりあえずは手に入れることが出来る資材で自分の土地にバラックを建てることから始めたんだ。

焼け跡で本当に何も残されていない町だけど、人々はその町に必死にしがみついて生き残っていこうとした。町に住んでいた人々は心底からその町が好きなんだ。

それを神戸、兵庫県、政府の役人たちがやったことといえば、援助資金の精算が未だになされていない。崩壊後の再建についても、まず自分たちの利益に結びつけての発想で、ごく下らない規制だけは他の今必要なことはなおざりにしてすぐに行ってくる。

結果としては神戸に住んでいて、これからも神戸を離れたくないという多くの人たちを神戸から追い出してしまう。

貧富の差が大地震後にはますます極端になってゆく。

多くの貧しい人たちが乏しい日銭をフルに消費して根強い安定した購買力を形成してくれているからこそ、その上に花として神戸発のファッションその他の流行の発信源にもなれていたことにさえ、役人たちの考えは及んでいない。

民意と役人の意識のずれは空港問題を見ても分りすぎるほど分るだろう。

山川の言は延々と続きとどまるところを知らないようだ。

一応その岡本珈琲店でおちあうのを楽しみにしているよということで電話をきった。

Sega Revises Forecast; Loss Of ¥45 Billion

Sega Enterprises Ltd., Tokyo, revised its results for the fiscal year ending March 31 seriously downward on April 28. The post-revision forecast of non-consolidated results for the fiscal year shows ¥214,500 million in revenue and ¥32,800 million in net loss. Sega previously forecast ¥245,000 million in revenue and ¥4,600 million in net income on November 19, 1998.

The post-revision forecast of consolidated results including subsidiaries for the fiscal year shows ¥266,400 million in revenue and ¥45,000 million in net loss. Sega forecast ¥310,000 million revenue and ¥1,600 million in net income on November 19, 1998.

The revenue in the non-consolidated results drops ¥30,500 million below that in the previous forecast. Sega explains that this is due to the fact that coin-op game sales dropped ¥10,600 million (¥6,700 million in Japan and ¥3,900 million overseas), arcade operation income dropped ¥5,400 million, and home video games dropped ¥14,500 million below forecast. From coin-op game sales and arcade operation income, ¥13,600 million in operating income can be expected.

In the home videos category, 900,000 "Dreamcast" consoles were sold against the planned 1,000,000 sets, while sales of game software stood at 3,000,000 against the planned 5,000,000. With the cumulative burden of pre-sales investment in advertising etc. for "Dreamcast", ¥11,500 million in operation loss is expected. However, 30% of "Dreamcast" users use the network on Sega's web site and it is expected that the "Dream Cast" internet terminal will be sold off in the future.

As an extraordinary loss, ¥4,000 million of bad inventory in the coin-op division, ¥10,000 million in overseas arcades operation, and ¥13,200 million in home videos are included. Thus, a huge deficit for the second year in a row is expected.

As for the consolidated revenue, Sega's own revenue drops ¥30,500 below expectations, while the USA/European subsidiaries' revenue drops ¥8,000 million, and domestic subsidiaries' revenue drops ¥5,100 million below expectations. Both overseas and domestic coin-op games markets are seen to be dwindling.

As for the consolidated net income, Sega's own revenue drops ¥37,400 below expectations, while USA/European subsidiaries' income from coin-op sales drops ¥2,000 million, income from "Sega World" in the U.K. and Australia drops ¥2,100 million due to poor operations, income from Sega Game Works and Sega Soft in the U.S.A. drops ¥2,600 million, and income earned by domestic subsidiaries drops ¥2,500 million, respectively, below expectations. In total, ¥45,000 million in net loss is likely to be incurred.

Taking this opportunity, Sega announced a 30% cut in fixed expenses by slashing director remuneration by 10%~100% and reducing its workforce by 1/4 from 4,000 to 3,000. Out of 870 arcades in Japan, Sega will close 101 arcades with the worst performance. It is clear that Sega has set about a drastic "restructuring" plan.

Zip Drive For "Dream Cast"

Sega Enterprises Ltd. announced on April 21 that, as an external memory for the home video "Dream Cast", it will adopt "Zip ATAPI" of IOMEGA Corp., USA. This is the first case of Zip drive adoption for home videos.

According to Sega, "Zip ATAPI" drive uses a 100 M byte Zip memory disk. Sega intends to ship it within this year, but the price, etc. are not yet fixed.

Namco Wholly Owns DPS

It appears that Dream Pictures Studio Inc. (DPS), Tokyo, which was established jointly by Namco Ltd., Sony Computer Entertainment Inc. (SCE), and Polygon Pictures Inc. in March 1997, will become Namco's wholly owned subsidiary. SCE gave its shares in DPS to Namco in January 1999, while Polygon Pictures is taking similar steps, so, DPS will be wholly owned by Namco from June.

DPS was established to produce movies using computer graphics (CG) technology. At first, Namco and SCE invested 45% each, while Polygon Pictures invested 10% of DPS' capital. However, since differences in ideas about the movie business have surfaced, they decided to dissolve the joint venture.

The DPS directors despatched from SCE and Polygon Pictures will resign, and Ryuji Hashiguchi, vice president of Namco, will serve as president of DPS concurrently.

Vid Game Div. Earns For Sony

Sony Corp., Tokyo, posted ¥6,794,619 million in consolidated revenue, up 0.6% over the preceding year, and ¥179,004 million in net income, down 19.4% for the fiscal year ended March 31. This was announced on April 28.

Out of Sony's consolidated revenue, the home video game division's revenue was ¥783,822 million, up 8.5%, while the operation income was ¥136,500 million, up 16.7%. This division yields the largest operation income in Sony.

According to Sony, 21.6 million sets of "Play Station" were shipped for the year ending March 1999 (compared to 19.37 million sets in the preceding year). However, expenses incurred by restructuring a European software subsidiary were included in the figures.

It is anticipated that, for the fiscal year ending March 2000, the home video game division's revenue will decrease due to the timing of the release of "PS2", and the operation income will also fall due to the initial investment costs in "PS2".

Sony Computer Entertainment Inc., which is developing the "Play Station" business, will become Sony's wholly owned subsidiary as of January 1, 2000.

Towa Japan Goes Bankrupt

Towa Japan Co., Ltd., Tokyo, went bankrupt on April 30, and closed its doors. Its debt is estimated at about ¥20,000 million. Towa is a coin-op games distributor company founded in April 1985 and incorporated in 1988. It has operated 16 arcades. In April 1989, jointly with Hitachi Software Engineering, it developed and shipped the photo sticker machine "Street Snap". Its revenue for the fiscal year ended March 1998 was ¥13,701 million.

Maruishi Sangyo Co., Ltd., Tokyo, went bankrupt on April 30, and closed its doors. Its debt is estimated at about ¥8,000 million. Established in May 1980, it was mainly engaged in the manufacture and sales of labor saving machines (50%) and coin-op game sales (45%). Its revenue for the fiscal year ended March 1998 was ¥10,915 million. Its business came to a standstill due to the accumulation of bad debt.

Visco Games Corp., Tokyo, filed for protection under the bankruptcy law before the Kyoto District Court on May 6. Its debt is estimated at ¥5,500 million. Visco will enter talks with creditors in order to be able to continue its business.

Video System Kyoto founded in February 1975 was incorporated as Visco in August 1983 and Visco moved to Tokyo. It is a video game software developer company and has been engaged in coin-op game sales and arcade operation. Its revenue for the fiscal year ended June 1998 was ¥5,736 million. The company decided to file for protection after the bankruptcy of Maruishi Sangyo.

In a related matter, Sacos Co., Ltd., Tokyo, announced that it has become increasingly likely that it cannot collect its ¥229 million loans to Towa Japan, ¥4,239 million loans to Marunishi Sangyo, and ¥886 million loans to Visco. Sacos is a construction machinery rental sales company which, until November 1998, had been engaged in fund loaning in the coin-op business.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
Yachiyo Bldg., 2-2-1,
Nakazaki-Nishi, Kita-ku,
Osaka, 530-0015 Japan
faxphone (81) 6-6314-3821
Email: editor@ampress.co.jp
Web site: http://www.ampress.co.jp/

キャッチ・ザ・ハート ——
TAITO
好評発売中!
GM
筐体サイズがコンパクトになって新登場!
そろっ～る?MINI
遊び方は大人気の「そろっと～る」そのままで、どんな所でも設置が可能になりました。
操作ボタンを手前に取り付けたので小学生以下でも楽にプレイができます
●サイズ：W500mm×D660mm×H1550mm ●重量：50kg

TG
TAITONET
RCでGO!
RADIO CONTROL CAR SIMULATOR
プロポを使用する本格ラジオコントロールカーがゲームパークをサーキットにする
近日登場!
監修 KYOSHO
協力 RC WORLD

TOYOTA NISSAN HONDA TAITO mazda MITSUBISHI SUBARU
BATTLE GEAR
バトルギア
◆国産6メーカー、全21車種の一般市販車を使用。
◆最速車と熱いバトルが楽しめる「タイムアタックモード」を新搭載!
GM
好評発売中!
●サイズ：W1390mm×D1660mm×H1980mm ●重量：290kg

大型景品をゲットしろ!
好評発売中!
カプリチオサイクロン
GM
Capriccio Cyclone
大型景品対応の2人用クレーンゲームです。新規キャッチャーメカニズムで、あらゆる形状の景品に対応できます。
バネの強弱とキャッチャーの閉じ幅を簡単に調節可能!
取れ易さをアピールするスピン機構付
●サイズ：W1760mm×D895mm×H1980mm ●重量：230kg

シングルプライズシリーズ 第3弾!
GM
好評発売中!
ジャンケンパワッチ!
大人から子供まで楽しめる大型景品対応のジャンケンゲームのプライズマシン
●サイズ：W640mm×D810mm×H1850mm ●重量：87kg

SCメダルシリーズ 第4弾!
GM
好評発売中!
はりきりジュニアベースボール
正統派の野球版メダルゲーム!
●サイズ：W470mm×D606mm×H1320mm ●重量：60kg